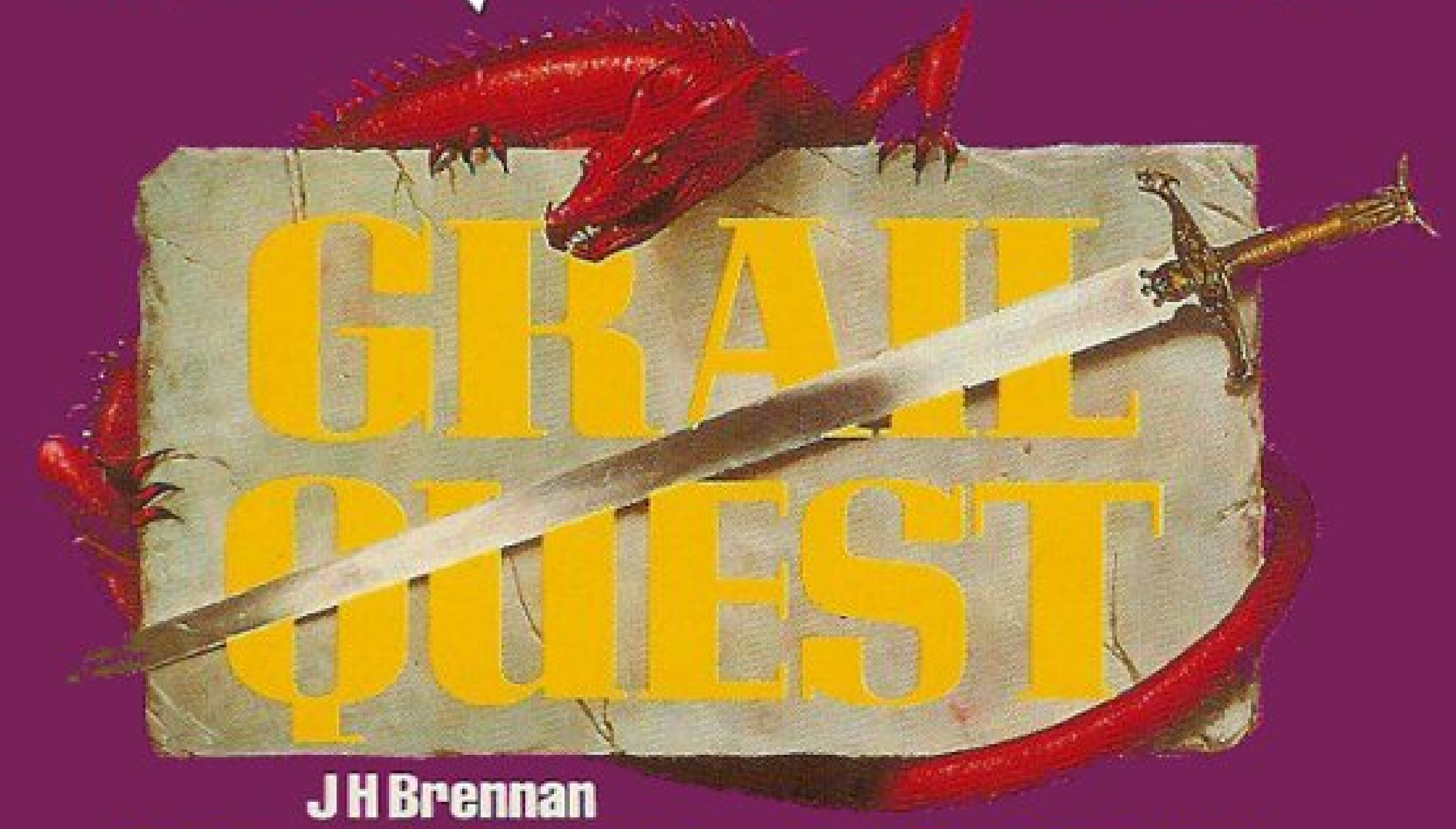
LA BUSQUEDA DEL GRIAL



J H Brennan

LA MALDICION

6

LA BÚSQUEDA DEL GRIAL 6

LA MALDICIÓN

J. H. BRENNAN

Ilustraciones de John Higgins
Traducción de Guillermo Solana





Título original: *Realm of chaos*
Primera edición publicada por Fontana Paperbacks, Gran Bretaña

Príncipe de Vergara, 84. 28006 Madrid.

PRINTED IN SPAIN
impreso en España por:
LAVEL, S. A.
Polígono Industrial Los Llanos
Humanes (Madrid)
Depósito legal: M. 28.019-1987
I.S.B.N.: 84-372-2149-8

La búsqueda del Grial

LA MALDICIÓN

Ha caído una maldición sobre Camelot. El oro se enmohece y hasta la misma luz del sol ha perdido su fuerza. El mago Merlín, sin más prendas que unas calzas, unas botas y su gorro puntiagudo se halla encerrado en un barril. El rey Arturo y sus valerosos caballeros están atrapados en las hediondas mazmorras de lo que ahora parece un monstruoso amontonamiento de hongos y antes fue altivo castillo de Camelot. Yermos los campos, el Reino es un caos. Sólo un héroe de valor, fuerza e inteligencia casi inimaginables, de buena estrella y mejor talante, puede salvar la situación.

¡En otras palabras, TE necesitan desesperadamente!

En este increíble (y un tanto lunático) librojuego de «La búsqueda del Grial» penetras en un torbellino de misterios con EJ, tu fiel espada parlante. Tratas de averiguar quién —o qué— hay detrás del desastre que ha caído como un alud sobre Avalon. Tú y sólo tú puedes acabar con los monstruos, resolver los enigmas y abrirle camino hasta los mismos confines del universo conocido. Porque has de visitar el fabuloso Plano Astral en busca de una solución.

La Maldición es el sexto libro de la mágica y heroica «Búsqueda del Grial». Consigue los cinco ya publicados para completar tu colección. Y aguarda la próxima aparición de nuevos libros de la serie.

ACERCA DEL AUTOR

J. H. Brennan es una de esas personas peculiares que parecen estar viviendo al mismo tiempo en varios mundos diferentes... en uno de los cuales puedes entrar a través de la serie «La búsqueda del Grial».

Desde que tenía diecisiete años —y eso no fue precisamente ayer o anteayer— **J. H. Brennan** se ha sentido interesado por la magia, los sortilegios y la hechicería. Entre muchos otros libros ha escrito tres sobre magia y sigue trabajando en más.

En 1983 sacó a la luz dos juegos de fantasía: *Man, Myth & Magic* (Hombre, mito & magia) y *Timeship* (La nave del tiempo). Al iniciar la serie de *La búsqueda del Grial* (realmente Juegos de Fantasía en forma de libro y para un solo jugador) ha conseguido combinar sus aficiones preferidas.

Reside en Irlanda, en una centenaria casita de tejado de bálago, rodeada por un jardín lleno de espíritus de la naturaleza.

Ha empleado un programa de ordenador para seguir el rumbo en este libro y en otros de la serie y afirma que cualquiera que se aventure en estas obras sin anotar cuidadosamente por donde pasa está buscando acabar en la sección **14**.

DIARIO DE LA BÚSQUEDA

PUNTOS VITALES DE PIP Al comienzo: Ahora: PUNTOS DE EXPERIENCIA: (20 = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE)
EQUIPO Pociones curativas: Monedas de oro:

TANTEOS DE LOS COMBATES			
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:

TANTEOS DE LOS COMBATES			
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:

EMERGENCIA

Aprisa! ¡No hay momento que perder! Coge un lápiz y una goma, papel y unos dados, que voy a echar sobre tu cabeza el Sortilegio de la Red. ¿Qué quién es este individuo que te habla? Pues se trata de Merlín. El *Mago* Merlín, Pero no hay tiempo para cortesías. Es una emergencia.

¡Alguien ha lanzado una maldición sobre Camelot!

Si conoces las reglas básicas de las aventuras de la búsqueda del Grial: cómo determinar con los dados cuántos son tus PUNTOS VITALES, cómo pelear, etc., pasa directamente al 2. Si ésta es tu primera vez, encamínate al 1.



1

Vaya suerte. No tenemos un minuto que perder y hemos de dedicar algún tiempo a las reglas. No importa.

Esto es lo que va a suceder: lanzaré sobre tu cabeza, un Sortilegio de Red. De este modo te transportaré metiéndote en la cabeza de un joven héroe de mi tiempo. Un joven héroe llamado Pip[1], para ser exacto.

Una vez dentro de la cabeza de Pip podrás actuar en mi tiempo. Por ejemplo, correr aventuras, matar dragones y también hacer que te maten.

Puntos vitales

Y esto me recuerda los PUNTOS VITALES. Para desenvolverte en mi tiempo necesitas PUNTOS VITALES. A fin de conseguir PUNTOS VITALES, lanza dos dados y luego multiplica el resultado por cuatro. Esos son los PUNTOS VITALES con los que empiezas. Si crees que no te han salido bastantes (y en esta aventura necesitarás todos los que puedas conseguir), prueba de nuevo. En realidad, puedes lanzar tres veces los dados y escoger el mejor resultado. Si ya has participado en *La búsqueda del Grial*, es posible que tengas unos cuantos Puntos Vitales Permanentes para sumar a la cuenta. Puedes añadir hasta 10 de las anteriores aventuras.

Combate

Ahora que tienes tus PUNTOS VITALES te explicaré algo acerca del Combate. Probablemente habrás de librar en esta aventura muchísimos combates. Y pelearás usando los dados. Cuando te veas a punto de pelear contra un enemigo, lo primero que tienes que hacer es lanzar dos dados por ti y luego lanzarlos de nuevo por tu enemigo. Quien más saque, será el primero en atacar.

Para asestar un golpe en la pelea, por lo general tendrás que sacar 6 o más con dos dados. Pero si estás utilizando tu espada mágica, Excalibur Junior (EJ para abreviar) sólo necesitarás conseguir 4 o más puntos. Todo lo que saques *por encima* de la cifra necesaria para asestar un golpe cuenta como daño hecho a tu enemigo y habrás de restarlo de sus PUNTOS VITALES. Todo lo que tu enemigo consiga por encima de la cifra que *él* necesita para asestarte un golpe cuenta como daño que te ha hecho y habrás de restarlo de *tus* PUNTOS VITALES.

Si utilizáis armas, como sucederá en la mayoría de las ocasiones, tú o tu enemigo os anotaréis un daño adicional. Así, por ejemplo, EJ te proporciona un daño adicional de 5 puntos cada vez que asestes un golpe con éxito.

Si utilizas armadura (y la usarás porque bajo la cama he encontrado dentro de una maleta tu viejo justillo de piel de dragón), esa protección resta puntos de cualquier daño logrado contra ti; y lo mismo le sucede, naturalmente, a tu enemigo.

Esta cuestión de sumar y restar daños es importante. Porque si tus PUNTOS VITALES llegan a ser sólo 5 o menos, caes inconsciente, y si descienden a cero o aún más abajo, mueres.

Reacción amistosa

Es evidente que desearás rehuir algunos combates. No es fácil pero a veces resulta posible con una Reacción Amistosa. Para comprobar si existe, lanza un dado por tu adversario y tira después tres veces un dado por ti. Si consigues sacar en el total de las tres tiradas menos que tu enemigo en una, has logrado una Reacción Amistosa y puedes seguir adelante como si hubieras vencido en la pelea.

---

[1] Entre las numerosas acepciones que este término tiene en inglés, se llama así a cada uno de los puntos de la cara de un dado. (N. Del T.)

Soborno

La otra manera de evitar los combates es el soborno, pero eso sólo resulta posible en las secciones marcadas así: *S.

El número de asteriscos que acompañen a la «S» te permite saber cuánto has de ofrecer como soborno. *S=100 monedas de oro; **S=500 monedas de oro; ***S=1.000 monedas de oro, y ****S=10.000 monedas de oro.

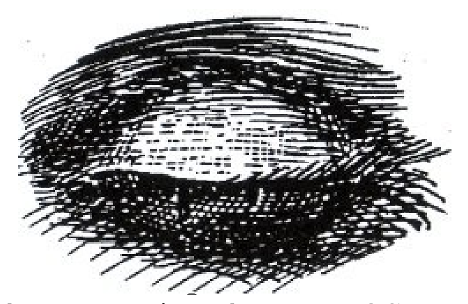
Desde luego, el ofrecimiento de un soborno no te garantiza que vaya a ser aceptado. Necesitas lanzar dos dados para averiguar eso. Si sacas 7 o menos, tu soborno ha sido rechazado. Si sacas 8 o más, es aceptado y puedes seguir adelante como si hubieras vencido en el combate. De uno u otro modo pierdes el dinero que ofreciste.

Curación

Si no puedes rehuir una pelea y no resultas muerto, lo más probable es que necesites recuperar PUNTOS VITALES perdidos. Podrás lograrlo con una Pócima curativa, que tiene seis dosis. Con cada una de éstas recobras en PUNTOS VITALES lo que consigas tirando dos dados. O puedes emplear un tarro de ungüento. En cada tarro hay para cinco veces, y cada una de las veces recuperas tres PUNTOS VITALES. Si te quedas sin Pócima curativa y sin Ungüento (y no conseguirás mucho, como verás en el 2), tendrás que correr el riesgo del SUEÑO para recuperar PUNTOS VITALES.

Sueño

Durante una aventura podrás dormir siempre que lo desees, excepto durante un combate. Todo lo que tienes que hacer es lanzar un dado. Si sacas un 5 o un 6, recobrarás tantos PUNTOS VITALES como obtengas tirando después dos dados. Si el resultado no es ése, tendrás que dirigirte al Mundo de los Sueños. Por lo general esta es una mala noticia, así que no digas después que no te lo advertí.



He de añadir que no podrás conseguir más PUNTOS VITALES de aquellos con los que empezaste. De hecho el único modo de aumentar el total del comienzo es a través de la EXPERIENCIA. Logras un PUNTO DE EXPERIENCIA por cada combate que ganes o por cada enigma que resuelvas. Puedes cambiar veinte PUNTOS DE EXPERIENCIA por un PUNTO VITAL PERMANENTE, que sumarás luego a tu total. En esta aventura nada tienes que recordar acerca de la magia porque no consigo hacer que funcione. Eso es consecuencia de la maldición que ha caído sobre Camelot. *Ahora pasa al 2.*

2

—¡Aparta la vista, no estoy presentable!

Desvías la mirada pero no tan rápidamente que no puedas ver esa figura alta, huesuda y de blanca barba que sólo lleva encima botas, unas calzas, una camiseta de lana de largas mangas y un gorro puntiagudo y estrellado, Tras haber apartado los ojos contemplas un suelo de madera basta que parece ligeramente cóncavo.

Miras a hurtadillas en torno de ti, evitando observar directamente al mago Merlín para no turbarle. Te encuentras en el lugar (¿habitación?, ¿sala?, ¿casa?) más extraño que hayas visto nunca.

El sitio es muy amplio, pero las paredes, el techo y el suelo están construidos con maderas curvas, como si estuvieras en un gigantesco...

—Tonel —dice Merlín—. Es mi nuevo hogar. Tomó la idea de un antiguo griego que solía vivir en uno. Pero el mío es más grande; tiene que serlo para contener todas mis cosas. Me lo hizo especialmente el tonelero de la Corte, cuando había un tonelero de la Corte —titubea entristecido y añade—: Y, ya que ha salido eso, cuando existía una Corte. Por fortuna, lo hizo. Hay algo en su forma que me protegió de la Maldición. Pero tú nada sabes de la Maldición, ¿verdad?

—No, señor —dices cortésmente, agitando un tanto la cabeza.



Merlín sólo lleva encima botas, unas calzas, una camiseta y el gorro.

Ahora que puedes apartar los ojos del interior de este gigantesco tonel adviertes que tienes un cuerpo nuevo y diferente: robusto y apuesto, vestido con calzones, polainas de cuero y blusa. Colgada al cinto llevas una ancha espada.

—Es el cuerpo de Pip —dice Merlín, quien, evidentemente, lee los pensamientos—. Si no lo has ocupado antes, te acostumbrarás pronto. Pero será mejor que te explique lo de la Maldición. O más bien, que te la enseñe. En cuyo caso más valdrá que le equipes.

—¿Que me equipe? —preguntas, pensando por qué está en paños menores.

—Porque la Maldición me despojó de mi túnica —replica al punto Merlín.

—Creí que había dicho que el tonel le protegía de la Maldición —objetas.

—Sólo cuando estoy dentro. Tenía la túnica puesta a secar. Por fortuna me queda mi gorro, pues de otro modo no habría sido capaz de lanzar el Sortilegio de la Red para traerte hasta aquí. Pero

no te preocupes por eso. No hay tiempo que perder. Echa un vistazo a esta lista.

Y te entrega un pergamino en el cual ha garrapateado las siguientes palabras:

Hacha
Granja de hormigas
Botas
Espuma de telarañas
Caña de pescar
Abrillantador
Martillo
Pañuelo
Cuchillo
Mazo
Cuerda (*rollo de quince metros*)
Raciones (*suministro para una semana*)
Navaja de afeitar
Sal (*paquete de 450 gramos*)
Sierra
Trombón de varas
Clavos
Estaca (*de madera, adecuada para vampiros*)
Cabeza parlante (*latón*)
Cepillo de dientes
Bramante (*ovillo de 60 metros*)

—La cuestión es —dice Merlín— que sólo podrás llevarte seis artículos. El resto se te pudriría.

—Pero usted no me ha dicho qué es lo que está pasando —protestas—. ¿Cómo voy a decidir qué llevaré cuando ignoro qué puedo encontrarme?

—Eso no importa —replica Merlín—. La situación es tan desesperada que cualquier cosa podría servirte. O, volviendo a lo mismo, cualquier cosa resultaría inútil. Toma lo que te parezca, pero sólo seis cosas.

Y tras decidir basándote en tu propia percepción extrasensorial, puedes pasar al 10 para ver con qué otro disparate te encuentras allí.

3

Y ahora que estás en el agua es un buen momento para averiguar si sabes nadar. Lanza un dado. Si sacas 4 o más, pasa al 40.

Sí sacas menos de 4, pasa al 28.

4

Bastante complacido contigo mismo, abres con la llave los corrales y pasas adentro.

Sólo para descubrir que están vados, como te advirtió el sindico del mercado. Siempre es posible explorarlos a conciencia si pasas al 11. También puedes ahorrar tiempo y estudiar tu mapa para elegir un nuevo destino.

5

Este es el pozo de la villa. Por lo general, las mujeres llegan hasta aquí en las primeras horas de la mañana para sacar agua e intercambiar noticias. Pero ahora no hay mujeres ni tampoco hombres. Normalmente, éste es el centro mismo de la actividad de la población. En estos momentos (presumiblemente por culpa de la Maldición) se halla tan silencioso como una tumba.

Caminas hasta el brocal y echas un vistazo adentro. Un pozo de doce metros de profundidad, excavado a mano y recubierto de piedra por algún paciente albañil mucho antes de que tú nacieras. Como es lógico, no puedes ver la superficie del agua; está demasiado hondo.

Pero puedes ver...

Sí, está claro que en la piedra del revestimiento hay tallados unos escalones. ¡Qué extraño que nadie los hubiera visto antes! Si no exactamente nuevos, parecen haber sido tallados hace escaso tiempo.

¿A quién se le ocurriría tallar unos escalones dentro de un pozo? ¿Y a dónde conducirán?

Puedes tratar de averiguarlo bajando por esos escalones y pasando al 64. Pero parecen un tanto resbaladizos y peligrosos, así que quizá prefieras estudiar tu plano y escoger un nuevo destino.

6

Nadas vigorosamente, llevando hasta la orilla el enorme corpachón del monstruo de la charca de los patos para examinarlo. Aun muerto, es un ser de terrible apariencia, viscoso y escamoso.

Y como no hay mucho que ver por fuera, puedes hacerle la autopsia si pasas al 39. O quizá no quieras, en cuyo caso, pasa al 16.

7

Esto es muy extraño, Pip. Has llegado a la garita en donde concluye el camino principal que lleva a Glastonbury. En los antiguos tiempos, antes de que el rey Arturo pusiera un poco de orden en Avalon, aquí se alzaba una muralla. La muralla desapareció después, pero quedó la garita y sabes a ciencia cierta que en ella tenia que haber un vigilante (al que llamaban Sam).

Desde luego no se le podía tomar en serio. Sam era un tipo extravagante que vestía un uniforme anticuado y lucía, de adorno, una espada y una lanza. Se trataba simplemente de una tradición que había conservado el concejo de la población. Lo cierto es que no está Sam. Y que tampoco hay ningún otro guardia. La garita, fría y silenciosa, se encuentra completamente vacía.

Mejor será que elijas otro lugar de destino en tu mapa.

8

INFORMACIÓN

ERBMON..
NOICCERID..
NOISEFORP..

XDZLUJ GTMTLTF TFET PLLIGTFJ UP TL CHJA ZNEZ «EGZRZNUZYZF» B IZFZ ZN EGTXT.

Bien, tú querías rellenar el impreso...

9

Este cruce de bulldog y mastín, que responderá indistintamente a los nombres de Clarence o de Rufus (y en realidad también si le llamas Spot) tiene 25 PUNTOS VITALES. Logra morder si saca

5 y sus dentelladas causan un daño adicional de 4 puntos, lo que le convierte en un formidable combatiente. Te acompañará en tu aventura y, si se lo dices, atacará en tu defensa, salvo si se trata de acometer al señor Acton, lo que resulta comprensible. Pero no combatirá a muerte. Dejará de pelear cuando tenga 5 PUNTOS VITALES y habrás de encargarte tú del resto del combate. (Si no le curas, para aumentar a más de cinco sus PINTOS VITALES, no peleará en absoluto. Y, desde luego, corre el riesgo de que le maten en combate, tanto si quiere detenerse como si no quiere.)

Sílbale para que te siga y vuelve al 70. Allí decidirás a dónde iréis los dos.

10

—Dame ahora una manta de la cama —te ordena Merlín.

Le entregas la manta sin más comentarios y se envuelve su cuerpo huesudo con ella como si fuera una toga romana muy mal confeccionada.

—Ahora —dice—, sígueme.

Le sigues hasta una puerta en el costado del tonel. E inmediatamente adviertes que las cosas no podrían ir peor.

Observas que el tonel se encuentra al pie de la colina de Cadbury, en donde empiezan las tierras de labor que se extienden hasta la villa de Glastonbury. Pero aunque luce el sol y debe estar próxima la época de la recolección, nada crece en esos campos; sobre la tierra agrietada no se alza una sola planta. Y a lo lejos, Glastonbury aparece envuelta por una niebla gris y densa, agazapada como un horrible sapo sobre la población pero sin extenderse un centímetro más allá de sus límites.

Y por si esto no fuese suficiente, cuando alzas tus ojos hacia la cumbre de la colina de Cadbury en donde se alza el altivo castillo de Camelot, adviertes que la fortaleza del rey Arturo se ha convertido en una masa de hongos a la que sería difícil reconocer como sede de tan espléndida Corte.

Te vuelves hacia Merlín cada vez más alarmado.

—¿Pero qué es lo que ha pasado aquí? —preguntas.

Mueve su cabeza y explica:

—Es la Maldición, ya te lo dije. ¡La Maldición sobre Camelot!

—Sí, sí —respondes impaciente—. ¿Pero quién lanzó la Maldición y qué es lo que ha hecho y por qué no lo impidió y qué cabe hacer al respecto y quién...?

Alza su mano huesuda.

—Paciencia. Todo el mundo me ha preguntado lo mismo y yo no poseo todas las respuestas. Pero si pasas al 22 te contaré todo lo que sé.

¿A qué estás esperando?

11

Lo registras todo a fondo y no encuentras absolutamente nada que te interese lo más mínimo.

¿No es irritante? Vuelve a estudiar tu plano antes de que pierdas los estribos.

12

Un relámpago tan brillante que te ciega, una humareda tan acre que te sofoca, un estruendo tan horrísono que te deja sordo, un estallido de energía que te deja mudo. Y todo en un segundo.

Durante breve tiempo te hallas verdaderamente en apuros (sordo, mudo, ciego y sofocado). Pero, por fortuna, la luz se atenúa, la humareda se disipa, el estruendo concluye y la energía se transforma en una figura de cinco metros y medio que lanza fuego por la nariz.

Para un aventurero de tu experiencia, sólo puede tratarse de una

cosa: ¡Un dragón verde alquímico!

Cuidado, Pip, esta bestia te cortará el cuello en cuanto te mire. Los dragones verdes tienen 40 PUNTOS VITALES y un aliento muy malo que le causará 10 puntos adicionales de daño a cada golpe con éxito. Poseen además un interesante truco mágico que les permite, de sacar 12 con dos dados, convertirte en oro sólido (modo muy espectacular de matarte). Lo curioso de este dragón en particular es que sólo puedes lograr que aparezca tres veces, y ésta es una de ellas. Y si tienes suerte luchará a tu ludo en cada ocasión que le convoques. Mas la suerte es imprescindible. Lanza un dado y anota el resultado. Vuelve a lanzarlo. Si no has sacado más en la segunda vez que en la primera, la bestia se lanzará contra ti y peleará a muerte. Pero si logras sacar más en la segunda ocasión, conseguirás que se enfrente contra todo lo que te acose ahora mismo.

Y ya que has acabado de jugar con dragones, debes volver a la sección de donde viniste e iniciar alguna tarea seria.

13

Al pronunciar la enigmática palabra desaparece al instante todo lo que te rodea y te ves en un camino solitario. A lo lejos, hacia el sudeste, puedes distinguir un grupo de edificios envueltos en neblina, mientras que hacia el noroeste el camino parece penetrar en unas tierras pantanosas, entre las que se alza una colina curiosamente redondeada.

Por el sudeste pasas al 34, mientras que si sigues el camino hacia el noroeste, pasarás al 32.



14



Bien, ¿así que de ese modo fueron las cosas? Por una u otra causa estás muerto. Pero no tienes por qué permanecer así. Toma los dados, vuelve a lanzarlos para determinar tus PUNTOS VITALES y podrás regresar a la aventura en menos que canta un gallo.

Más aún, no tienes por qué partir del principio, a no ser que lo desees. Si, por ejemplo, te mataron en la villa de Glastonbury, podrás comenzar desde allí. Si te mataron en el castillo, allí podrás empezar de nuevo. Esto te ahorrará mucho tiempo e incluso a largo plazo te proporcionará una segunda oportunidad de investigar cosas que quizá pasaste por alto la primera vez.

15

No es fácil trepar por este muro del Ayuntamiento. Lanza dos dados. Si sacas menos de 6, pasa al 19. Si sacas 6 o más, pasa al 27.

16

—¡Eh! —grita alguien bruscamente a tu espalda—. ¿Qué has hecho con Flipper?

Te vuelves, echando mano a la espada para defenderle. Pero sólo ves al pacífico Albert, que se dedica a vender en el pueblo carros de segunda mano. Es un hombre simpático y de corta estatura, vestido con un ropón de lana, hecho ya jirones por culpa de la Maldición.

—¿Flipper? —preguntas extrañado.

—Mi pececito rojo —responde, señalando al monstruo que has arrastrado fuera de la charca.

Tu mirada se dirige al corpachón:

—¿Eso es un *pececito*?

—¡Pues claro que sí! -replica Albert con voz chillona—. Al menos, lo era. Creció un poco

después de la Maldición. ¿Lo mataste tú?

—Bueno, verás... —empiezas a decir sin saber cómo justificarte—. La verdad es que yo iba...

Pero a Albert no le interesa lo que añadas.

—¡Te vengaré, Flipper! —grita de un modo espectacular. Saca entonces de debajo de su chaqueta un garrote con el que se lanza contra ti.

Esta, Pip, no será una pelea a muerte porque Albert no es ningún asesino. Sólo es un loco, y loco únicamente por culpa de la Maldición. Si reduce a menos de 15 tus PUNTOS VITALES te abandonará con su honor satisfecho. Si tú le privas de 15 PUNTOS VITALES, escapará diciendo que eres un matón. En cualquier caso, todavía tienes la oportunidad de abrir en canal al pececito, pasando al 39, o de hallar en tu plano un nuevo lugar de destino.

17

Este camino a Camelot debería serte familiar. En otros tiempos subiste por aquí, a menudo en triunfo tras acabar con alguna bestia especialmente peligrosa y salvar así al Reino.

Pero aunque debería serte familiar, no lo es. La ancha carretera que se curvaba hacia uno y otro lado, monte arriba, está ahora tan llena de baches y hoyos que apenas pasa de camino de cabras. Los árboles de las lindes, plantados para embellecer la vía por el primer jardinero del rey Arturo, están ahora agostados, enfermos y en muchos casos incluso se han venido abajo. Las tierras que se extienden al pie, y que antaño constituían un maravilloso panorama, forman ahora una planicie de campos resecos y cubiertos de maleza.



Bienvenido de vuelta a Camelot, Pip. (¡Ese foso huele muy mal!)

Después de ver esto, la llegada al castillo no constituye una sorpresa. Las deslumbrantes agujas y las altas torres, los orgullosos muros y las robustas almenas están ahora enteramente cubiertos por una espesa y húmeda capa de hongos grises. La fortaleza cobra así toda la apariencia de un gigantesco sapo. El ambiente es tenebroso.

El foso apesta. Desechos y restos de todo género flotan como cadáveres en las aguas. Del fondo ascienden lentamente grandes burbujas que al estallar en la superficie desprenden vapores verdosos. El alzado puente levadizo muestra sus maderas carcomidas. El rastrillo yace por el suelo, completamente enmohecido. No hay guardias en los muros y un silencio ominoso gravita sobre el castillo como un manto fúnebre.

Otra vez en Camelot, Pip. ¿Pero cómo le propones entrar? Tal vez podrías tratar de cruzar a nado el foso. Pasa entonces al 26.

O anunciar audazmente que has llegado. Pasa al 43.

O quizá sea mejor que renuncies a tu propósito de entrar y que te vayas a Glastonhury. Pasa al 34.

18

La cárcel de Glastonbury es el edificio más occidental de tu plano. Carece de número, puesto que sólo a un idiota se le ocurriría ir hasta allí. Tiene muy mal aspecto desde fuera, pero es considerablemente peor desde dentro. El guardia Grimes te empuja a una estrecha celda, cierra de un golpe la puerta y luego lanza a lo lejos la llave.

—Serás juzgado el 31 de febrero —dice.

Escuchas desconsolado el sonido de sus pasos que se alejan y luego te vuelves para examinar la celda. Tiene unas dimensiones de 3x3 metros y se halla desprovista de ventanas. El suelo y las paredes son de piedra. El otro ocupante es una rata.

Muy fácilmente podrías quedarte aquí, Pip, hasta morir de inanición, aunque existe la posibilidad de comerte la rata. Puedes atacar a este animal si pasas al 29.

O tratar de hablar con ella, pasando al 52.

O sencillamente no hagas nada, quédate quieto hasta que el hambre te lleve al 14.

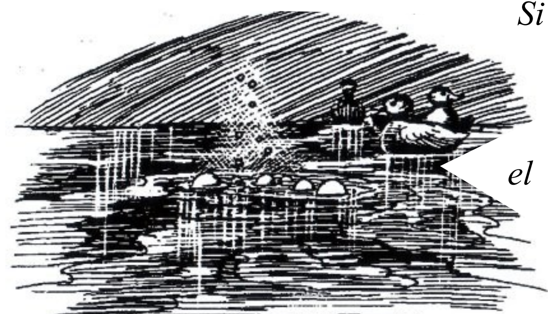
19

Caes de cabeza.

Puedes encontrar una aspirina en el 14.

20

Te hallas al borde de la charca de los patos de la aldea. Es un estanque de aguas sucias, empleado a veces para dar un buen baño a los camorristas. Ahora hay aquí tres patos que por alguna razón se desplazan hacia atrás. Puedes ver cerca del centro de la charca algunas burbujas, como si alguien se hubiera caído y estuviese ahogándose.



Si deseas investigar lo referente a las burbujas, tendrás que mojarte los pies... y el resto del cuerpo hasta la cabeza. Si es eso lo que deseas, puedes sallar a la charca, pasando al 3. Si prefieres continuar seco, siempre podrás matar el tiempo dando comida a los patos, pasando al 63 o eligiendo en tu plano un nuevo destino.

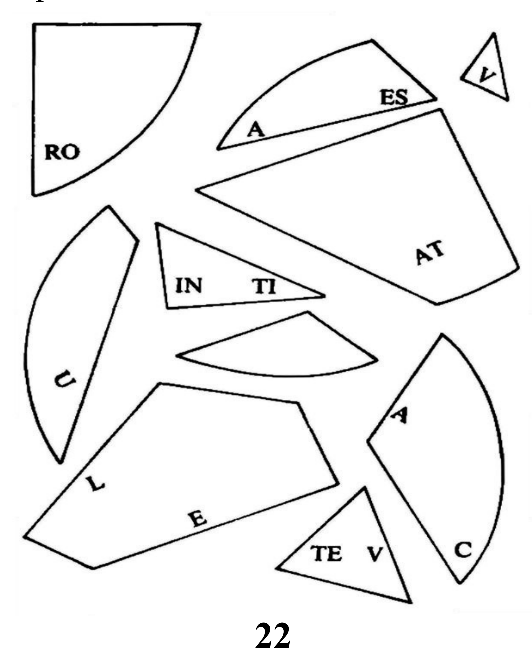
21

Revuelves entre un montón de paja que hay en un rincón y descubres...

¡Un agujero móvil!

¡Por San Jorge, Pip, menudo hallazgo! No hay lugar a dudas, todo lo que necesitas hacer es informarte acerca de las instrucciones e ir luego al número de la sección que se te indique para poder salir.

Recorta y une los fragmentos hasta formar un círculo completo. Pasa entonces a la sección cuyo número se te indique.



22

Todo sucedió de esta manera.

Durante muchos meses, tras la reaparición de Excalibur, la paz y la prosperidad reinaron en Avalon. Fue una de esas épocas doradas en que florece el comercio; son espléndidas las cosechas; ladrones, bandidos, rufianes y atracadores parecen haberse esfumado por el momento; y, por si fuera poco, sólo llueve después de medianoche. Incluso escaseaban los dragones (como consecuencia de un seco mes de agosto el año anterior, al decir de los más viejos de la localidad, quienes afirmaban que jamás se había conocido tiempo mejor).

Los valientes caballeros de la Tabla Redonda, con menos dragones que matar y casi ningún entuerto que desfacer, dedicaban buena parte de su tiempo a los torneos; con gran satisfacción de los campesinos, que disfrutaban de entrada libre a estos espectáculos, y a quienes complacía ver a los aristócratas rompiéndose brazos y costillas cuando caían de sus caballos. También disponía de más tiempo el rey Arturo, aliviado de la pesada carga de los asuntos de Estado, y solía emplearlo en la pesca. Sólo se hallaban afanados el mago Merlín y el tonelero de la Corte, un hombrecillo rechoncho llamado Harold. Porque el excéntrico hechicero galés le había encargado la construcción de un gigantesco tonel en el que se proponía vivir como Sócrates. (¿O fue Platón?)

Aún no se sabe claramente qué sucedió, terminando con esta época idílica. Después fueron muchas, por supuesto, las explicaciones. La comadre Hardacre de Glastonbury habló de que el concejo había encargado a Pip que limpiara el Ayuntamiento de cucarachas y que nunca le pagaron. Albert, el campesino tan famoso por sus fantasías como por las hierbas que fumaba en su pipa de barro, afirmaba que la culpa era de su mortal enemigo, Abraham, el herrero. Este, según Albert, se emborrachó tanto una noche que cayó en uno de los pozos sagrados, cometiendo así inconscientemente una profanación. Petronicus Ambilicus, el viejo alquimista romano, quien todavía desempeñaba sus artes en Gtastonbury, decía que era algo temporal, relacionado de modo misterioso con la posición del planeta Mercurio.

Teorías más serias, formuladas por el arzobispo de Canterbury, apuntaban a la

perturbación de un gran Basilisco en Cornualles o posiblemente a la actividad de brujas en Gales. Pero lo cierto era que nadie sabía nada. Una noche todos se fueron a dormir (antes de medianoche para evitar la lluvia) en un Reino próspero y feliz. Y se despertaron a la mañana siguiente en una pesadilla de horrores, pestilencia, tristeza y podredumbre.

Lo primero que advirtieron fue que el sol matinal tenía un tinte verdoso. Y aun cuando desapareció un tanto a lo largo de la mañana, todavía quedó lo demás: la niebla sobre Glastonbury, la fetidez de las aguas, la desaparición de todos los caballeros de Avalon, el acoso de los hongos al castillo de Camelot, el agostamiento de todas las cosechas, las enfermedades del ganado, el resecamiento del suelo, los baches que surgieron en los caminos, el modo en que empezó a enmohecerse el oro, a pudrirse las ropas y el verdín que apareció por todas partes. Los más viejos del lugar afirmaron que se trataba de una Maldición. Y, por una vez, nadie les llevó la contraria. El problema, desde luego, estribaba en qué hacer con aquello. La primera comisión que se dirigió al castillo descubrió que era imposible entrar, y menos aún hablar con el rey Arturo o con los miembros de su Corle. La segunda comisión acudió al tonel de Merlín. Pero se le negó el acceso porque el mago no tenía nada que ponerse. Era una excusa que los miembros de la comisión comprendieron, pues también ellos habían perdido buena parte de sus prendas.

Después de esto las gentes se dispusieron a soportarlo, como suelen hacer todos frente a una misteriosa adversidad. A excepción del propio Merlín, quien, naturalmente, hizo lo que siempre hacia cuando los problemas superaban las fuerzas de unos seres humanos normales. Merlín lanzó un Sortilegio de Red para atrapar al mayor héroe del universo, un joven con destreza, valor y talento suficientes; con sentido común, buena apariencia y confianza en sí mismo. Virtudes que bastarían para animar el cuerpo de Pip. Quienes estaban informados acerca del sortilegio se sintieron aliviados. La situación requería un héroe, en especial uno que fuese lo suficientemente estúpido para arriesgar su vida y su persona en la solución del problema. *Pasa ahora al 50.*

23

Nada, aquí no hay nada interesante. Aun así, siempre merece la pena ser concienzudo *Examina tu plano y elige un nuevo destino.*



24

El agujero da paso a un túnel que se interna profundamente bajo tierra. Y acaba por salir al 34.

25



—¡Apartaos, hermanos! —les adviertes, empuñando la fiel EJ—. ¡De otro modo os convertiré en cubitos de caldo!

Pero los monjes te sonríen beatíficamente.

—Si nos matas, buen señor, la mano del Todopoderoso te alcanzará de modo infalible con un rayo que te dejará petrificado. Además, y como la razón está de nuestro lado, nos hallamos en perfecta disposición de enviarte en un santiamén hasta el **14**.

Te encuentras en una situación difícil si prestas crédito a sus palabras. Pero si todavía deseas pelear, pasa al 31. Aún tienes, sin embargo, la posibilidad de retirarte y dirigirte a otra de las secciones numeradas de tu plano.

26

El agua del foso posee la agradable consistencia de un espeso puré de guisantes y una cierta calidad corrosiva que te deja la piel en carne viva antes de avanzar tres metros. Hasta EJ, tu fiel espada parlante, se ve obligada a protestar.

—Glug... glug...

—¡Silencio, EJ!

Sin detenerte ante estos inconvenientes, nadas con fuerza hacia los muros del castillo. Pero, a pesar de tu energía, no pareces progresar gran cosa.

—Glug... glug... no avanzamos... glug... nada.

—¡Silencio, EJ!

Pues tiene razón. Al cabo de quince minutos aún sigues metido hasta el cuello en ese hediondo líquido y tan sólo te encuentras a unos metros del lugar en donde te arrojaste.

Después de cierto tiempo das la vuelta y retornas a la orilla.

—¡Esta es la idea más estúpida que nunca tuviste! —dices a EJ mientras sales.

Quizá sea cierto (aunque probablemente no lo es), pero de cualquier modo no has conseguido entrar en el castillo. Sin embargo, puedes anunciar audazmente tu llegada si pasas al 43, o abandonar esta tentativa y dirigirte a Glastonbury. Pasa entonces al 34.

27

Empleando tus mejores técnicas de escalada, puestas a prueba tantas veces en el robo de fruta de los huertos, llegas a una vertiginosa altura. Te hallas a tres metros y medio del suelo cuando percibes una voz a tus espaldas.

—¿Pero qué es esto? ¿Qué es lo que pasa aquí?

Miras a tus pies (todavía agarrado al muro) y ves a Grimes, el guardia municipal. Buena parle de su uniforme ha desaparecido por culpa de la Maldición, pero aún conserva intactos su casco y su porra.

-Buen señor —le gritas con una admirable presencia de ánimo—, soy Pip, el Aventurero, comisionado por el mago Merlín para salvar el reino de la Maldición de Kran. Investigo ahora la identidad y el lugar de residencia del delincuente.

—Eso se lo dirás al juez replica hoscamente al tiempo que tira de ti hasta arrojarte al suelo.

Y así pasas al 18.

28

Te hundes como una piedra hasta llegar al 14.

29

—¡Toma, sarnoso roedor! —gritas audazmente al tiempo que desenvainas a la fiel EJ y te lanzas contra la rata.

Esta, como la mayoría de las ratas, es más feroz de lo que parece. Tiene 33 PUNTOS VITALES y su mordedura es venenosa. Si este bicho consigue asestarte un solo golpe, perderás automáticamente 5 PUNTOS VITALES (al margen del daño que señalen los dados), y así continuarán las cosas hasta que mueras tú o muera la rata. Si sobrevives a este mortal combate, descubrirás algo más bien interesante pasando al 21.

En caso contrario, nada interesante encontrarás en el 14.

30

Una imagen muy familiar, Pip. Hasta aquí solía traerte en la trasera de su carro tu padre adoptivo, el granjero John, cuando eras pequeño. En aquellos días acudía a vender los productos de su granja porque esta plaza es la del mercado de Glastonbury.

Ahora está vacía, lo que resulta curioso si se considera la hora del día. Normalmente debería haber alguien por aquí, aunque sólo fuese un latonero reparando ollas o un mendigo tratando de obtener algunos peniques de los viandantes. Pero ahora la plaza está completamente vacía, con el pozo (marcado como 5 en tu plano) en el centro.

Desde luego la Maldición parece haber resultado muy mala para los negocios.

Ahora será mejor que trates de elegir un destino más interesante.

31

Te lanzas hacia adelante. ¡Ha comenzado la pelea! *Cada monje posee 20 PUNTOS VITALES y aunque no están armados, asestan con éxito un golpe si sacan 5 o más, y se anotan un daño adicional de 3 puntos con sus puños gracias a su adiestramiento en artes marciales. Se te someterán cobardemente si consigues reducir sus PUNTOS VITALES hasta que tengan menos de 5. En ese caso, puedes pasar al 48; pero si accidentalmente llegas a matar a uno de los dos, te alcanzará un rayo y tendrás que ir al 14. (También irás al 14 si son ellos los que te matan.)*

32

A medida que avanzas, el camino se estrecha, se multiplican los baches y acaba por desaparecer. A partir de allí tienes que caminar con mucho cuidado entre trechos cenagosos y poco firmes. Este es el tipo de lugar en donde con suma facilidad podrías hundirte y acabar ahogado. Pero tú eres un experimentado aventurero. Te aseguras muy bien antes de dar un solo paso y avanzas con cuidado hacia ese promontorio redondeado que es el Risco de Glastonbury.

—Me gustaría que no lo hicieras —se queja amargamente EJ.

—¿Hacer qué?

—Utilizarme para probar el terreno antes de dar un paso. Estoy ya muy mojada. Si sigues así mucho tiempo acabaré por coger una pulmonía. O me enmoheceré.

—Cierra la boca —le dices con severidad. Tienes mejores cosas que hacer que escuchar las lamentaciones de una espada.

—Te arrepentirás —te advierte.

Y por una vez tiene razón. Cuando la falda del Risco se halla a menos de cien metros hundes a EJ en el suelo para comprobar su firmeza y... *¡Yyyyyyyyaaaaaaarrrrgggg!* En ese momento surge del suelo pantanoso un ser de pesadilla. Mide más de quince metros, su piel está cubierta de un asqueroso y verde fango, tiene enormes colmillos y parece muy irritado. Se alza ante ti como una serpiente. Se dispone a atacarte y sus ojos, de un verde luminoso, te lanzan miradas siniestras.

—*¡Yyyyyyyyaaaaaagggg!* —ruge otra vez.

Parece que has importunado al guardián Wyrm, el monstruoso ser cuyos anillos guardan el único camino seguro hasta el Risco. Peor aún, tiene a EJ firmemente sujeta entre sus dientes caninos, por lo que no podrás emplear la espada. Como del Wyrm se sabe que tiene 1.000 PUNTOS VITALES y que asesta un golpe sacando 1 o más, con un daño adicional de 50 puntos, puedes decir que estás en un grave apuro. Un pensamiento fugaz te recordará que el único hombre que derrotó al guardián Wyrm fue Uther Pendragón, padre del rey Arturo. E incluso él sólo lo logró con la ayuda de un mágico escudo reflectante. Si llevas contigo ese maravilloso artilugio, puedes probar tu suerte con el Wyrm, pasando al 55. En otro caso, te ahorrarás muchas fatigas pasando directamente al 14.



El guardián Wyrm se dispone a atacarte

33

Una ligera sensación de *dejà vu*, como dicen los galos, de que ya has pasado por esto.

El túnel prosigue hacia el norte, pero dos ramales se desvían respectivamente hacia el noroeste y el nordeste, y un pasaje se orienta hacia el sur.

Esto puede resultar aún más complicado, Pip; así que presta atención. Hacia el norte pasas al 44; hacia el noroeste, al 49; hacia el nordeste, al 53 y hacia el sur pasas al 36.

34

El camino a Glastonbury, que antes fue espléndido, atraviesa ahora una calamitosa comarca. Tampoco ofrece grandes esperanzas tu lugar de destino, envuelto en la niebla. Llegas a los alrededores de la villa y penetras de mala gana en aquel ambiente brumoso. La niebla no es tan espesa como parecía desde afuera, porque puedes ver perfectamente por donde vas. Pero es húmeda y fría, haciendo aún más difícil la vida de un aventurero (que desde luego nunca fue un plato de dulce).

Pero difícil o no, tendrás que esforzarte por estudiar el plano de la villa de Glastonbury que aparece en la página 92. Allí se te indican los lugares que puedes explorar.

35

—Bien, señora rata —dices —, parece que nos han encerrado aquí.

—No seas ridículo —replica la rata—. ¿No creerás que me encarcelaron por robar queso?

Disimulas bastante bien tu sorpresa, pero eres incapaz de responder porque te has quedado con la boca abierta.

—Las ratas —dice el animal— penetran en las celdas por los agujeros. Los dos podemos salir del mismo modo.

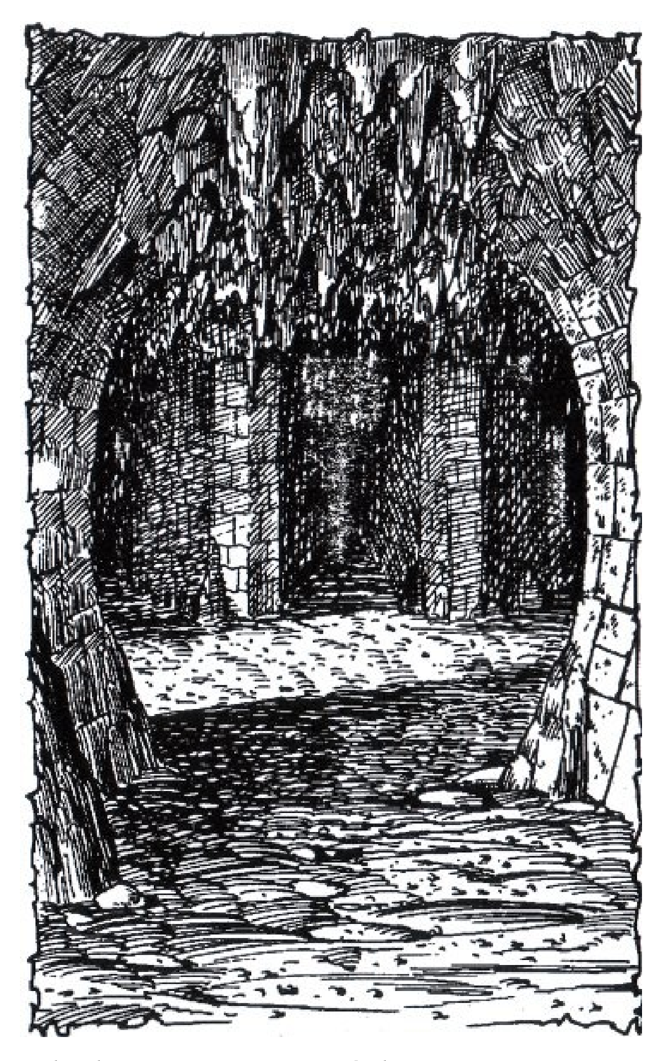
—¿Salir por el agujero de una rata? —preguntas sin pensar-—. Tú podrías, pero yo soy demasiado grande para eso.

—Espera a ver éste. Se encuentra bajo ese montón de paja.

Que puedes examinar pasando al 21.

36

No es en modo alguno una caverna. Más bien parece una especie de túnel. Y apenas has penetrado un par de metros comienza a descender abruptamente. Tal vez después de todo se llegue por aquí hasta el castillo a través de una vía subterránea en la colina.



No es en modo alguno una caverna. Más bien parece una especie de túnel.

O quizá se trate de una cripta llena de vampiros. Nunca se sabe con lugares como éste.

Pero ya es demasiado tarde para preocuparse. Estás túnel adentro, que ahora se divide como un tridente. Un ramal prosigue hacia el norte y los otros dos se desvían respectivamente hacia el noroeste y el nordeste.

Esto puede resultar un poco complicado, Pip, así que aguza tu ingenio. Hacia el norte pasas al 33; hacia el noroeste, al 41; y hacia el nordeste, pasas al 46.

37

¡Esto es de locos! ¡Te encuentras en una habitación en el fondo del pozo! Una habitación muy peculiar, porque en realidad se trata de una gigantesca burbuja, pero equipada con una cama, un sillón, varios libros encuadernados en cuero, cortinas, un armario, un horno de alquimista...

Aguarda un momento. ¿Un horno de alquimista? ¡Sólo hay un ser en todo Avalon que se tomaría la molestia de instalar un horno de alquimista! Velozmente te apoderas de uno de los libros encuadernados en cuero. Pues claro, ahí está la bien conocida y enrevesada caligrafía en la primera página: «Este volumen pertenece a Merlín». ¡Acabas de encontrar otra de las condenadas casas de Merlín! Las tiene repartidas por todas partes en los sitios más excéntricos.

Rápidamente echas una ojeada a los restantes libros con la esperanza de que contengan algunos sortilegios útiles, pero resultan ser auténtica basura: una obra de astronomía que demuestra que el Sol en movimiento retrógrado da una vuelta en torno de la Tierra cada siete años; dos librojuegos de aventuras acerca de un idiota llamado Fire Wolf; una obra sobre ganadería; un libro de crucigramas y un manual de pesca.

Tras lanzar disgustado los volúmenes, vuelves hacia los escalones. Pero entonces tienes una idea y miras en el interior del horno de alquimista. Medio oculta entre las frías cenizas hay una piedra verde.

Naturalmente, podría ser algo fantasmal, puesto que Merlín inventa a veces las cosas más estremecedoras. Pero, si lo deseas, puedes tomar la piedra, pasando al 56. O también puedes dejarla en donde está, salir del pozo y elegir en tu plano un nuevo destino.

38



Parece como si tuvieses que abrirte camino por la fuerza frente a estos dos fornidos monjes.

El olor del incienso y el vibrante sonido del canto gregoriano, que proceden de ese gran edificio rodeado de columnas, te indican (si es que no lo sabías antes) que has llegado a la abadía de Glastonbury. Un par de robustos monjes tonsurados montan guardia ante la entrada.

—Buenos hermanos —ruegas—, permitidme entrar.

—¡Largo de aquí! —replican piadosamente al unísono.

Este asunto de las Ordenes religiosas (del que quizá sabes algo por tu aventura en LA PUERTA DE LA PERDICIÓN) es un auténtico problema eclesiástico. Parece como si tuvieras que abrirte camino a mandobles para entrar en la abadía. En el caso de que lo desees, puedes desafiarles pasando al 25. También puedes retirarte y buscar un destino más tranquilo en tu plano.

39

—¡Eh! ¿No irás a emplearme para hacer la autopsia a ese bicho? —te pregunta alarmada EJ, tras haber supuesto que efectivamente eso es lo que te propones.

—Te utilicé para matarle —observas razonablemente.

—Sí, pero ése es mi oficio —dice EJ—. Cortar cosas muertas es una tarea indigna de una espada.

—Cállate —le dices, abandonando los razonamientos. Y de un mandoble de tu protestona espada, abres al monstruo en canal. Dentro hay un batiburrillo de los objetos más sorprendentes: viejas herraduras, dagas herrumbrosas, enmohecidas piezas de armaduras, botas de cuero, etc. Presumiblemente todos son restos de las personas (y de los caballos) que se comió. Hurgando en todo aquello, tropiezas con un frasco que contiene un pergamino. A través del cristal puedes leer lo que hay escrito en el pergamino. Dice simplemente: «En el **60** hay una entrada secreta a Camelot». *Una información interesante si es cierta. Puedes pasar al 60 para averiguarlo.*
O puedes guardar el pergamino para otra ocasión y explorar Glastonbury a partir de tu plano.

40

Nadas como un pez (o como un palo, si así lo prefieres). Te acercas con la rapidez del rayo hasta el lugar de donde brotan las burbujas al tiempo que te preguntas qué es lo que las causa. Pero antes de llegar en realidad a las burbujas, lo averiguas del modo más lamentable.

Del agua emerge una cabeza larga y escamosa, unida a un cuello igualmente largo y escamoso. A su vez, el cuello está unido a un cuerpo largo y escamoso, apenas visible bajo la superficie de la charca. *¡Enhorabuena! Acabas de resolver el misterio de los orígenes del monstruo del lago Ness. Pero será mejor que ahora mismo decidas lo que vas a hacer al respecto. Por grande que sea, este animal aún no ha alcanzado su pleno desarrollo (ya que hay menos espacio en la charca de patos de Glastonbury que en Loch Ness). Pero tiene 30 PUNTOS VITALES y si saca 6 o más, te causará un daño adicional de 5 puntos. Si logra destrozarte, pasa al temido 14. Pero si eres tú quien le destroza, el 6 será un destino mejor.*

41

Hacia el noroeste el túnel acaba en un muro ciego, mientras que por el sudeste pasas al 36.

42

Este es un edificio donde nunca necesitaste entrar. El botín recogido en tus diversas aventuras te dejó en una posición relativamente desahogada. Pero como cualquier otro habitante de Glastonbury, tú sabes de qué se trata: es el asilo de la población, fundado por el propio rey Arturo en uno de sus mejores momentos e inaugurado oficialmente por el arzobispo de Canterbury. Es el único

lugar al que pueden acudir los pobres y necesitados para recibir de vez en cuando alguna limosna. Como de costumbre, las puertas están cerradas y atrancadas, y las ventanas cerradas también a cal y canto. Ante la puerta principal hay varios carteles: NO SE ADMITEN... PROHIBIDO EL PASO... TODA PERSONA AJENA... CUIDADO CON EL PERRO... PROPIEDAD PRIVADA... SOLO PERSONAL DE SERVICIO. Llamas. Al cabo de un rato vuelves a llamar. Y llamas otra vez.

Pierdes la paciencia y pegas una patada a la puerta, que se desploma estruendosamente hacia adentro.

—¡Esto es propiedad pública! —exclama una voz chillona—. ¡Tendrá que rellenar unos impresos!

Observas que el lugar en que te encuentras es un despacho pulcro, con una mesa pulcra, tras la cual se sienta un pulcro Nerd que viste las tradicionales polainas de su raza. Hay algo en él que te resulta terriblemente familiar.

—Perdóneme —dices—. Pero ¿no nos hemos visto antes?

—¡Tal vez sí, tal vez no! —replica ásperamente el Nerd—. Eso depende de si usted ha visitado el Horrible Reino de los Muertos. Yo solía estar al frente de la sala del tesoro hasta que un estúpido y pequeño héroe se lo llevó y perdí mi puesto. Por fortuna siempre hay empleo para alguien con cabeza para los números. Y ahora, ¿qué es lo que desea? Estoy muy ocupado.

—Desearía saber si puede proporcionarme alguna información acerca de la Maldición de Avalon —le dices.

—Rellene este impreso —gruñe el Nerd, empujando hacia ti un pedazo de pergamino.

Sí quieres perder el tiempo con la burocracia, pasa al 8. *Si prefieres obtener esa información de! Nerd por la fuerza (en el caso de que sepa algo), pasa al 222. Si consideras que pierdes completamente el tiempo en este lugar, estudia de nuevo tu plano y elige un nuevo destino.*

43

—¡Eh! —gritas con las manos firmemente apoyadas en las caderas. Resultas una figura diminuta (pero apuesta e impresionante), empequeñecida por el enorme castillo cubierto de hongos.

—¡Eh! —gritas de nuevo—. Soy Pip, el Matadragones y Héroe de Avalon, que pide entrada en la Corte de Camelot, como es mi derecho en calidad de vasallo y amigo del gran rey Arturo.

De las profundidades de la fortaleza brota una malvada risita. *Como descubrirás si te quedas más tiempo, ésta será la única respuesta que obtengas. Y eso parece reducir tus opciones a cruzar a nado el foso, si pasas al 26, o encaminarte a Glastonbury, si pasas al 34.*

44

Una encrucijada, ¡qué interesante! Túneles que conducen al norte, al sur, al oeste y al este.
Al norte, pasas al 57; al sur, al 33; al oeste, al 65; y al este, pasas al 71.

45

Caes en el pozo y te rompes el cuello. Bueno, estás casi a punto de rompérterlo. Caíste —esos escalones eran muy resbaladizos—, pero al agua en vez de sobre la piedra. Aunque has perdido 5 PUNTOS VITALES en razón del susto sufrido, eres capaz de recobrarte para examinar lo que te rodea. Pasa al 37.

46

El túnel acaba por el nordeste en un muro ciego, mientras que por el sudoeste conduce al 36.

47

Para llegar a esa casa, Pip, tienes que cruzar una tierra de labor. No es extraño puesto que se trata de la granja de Acton. Y allí, destrozando sus vocales, está el propio Bartholomew Acton, el campesino de peor genio que jamás pusiera pie en un granero.

—Buenos días, señor Acton —le dices cordialmente, puesto que le encontraste varias veces cuando ibas al mercado en compañía de John, tu padre adoptivo.

—Oh, agr —replica, echando mano de una horca y lanzando entre sus dientes tres cortos silbidos.

—Estaba preguntándome... —comienzas a decir. Pero te interrumpe la sonora llegada del perro de los Acton, un fiero mastín de terribles proporciones. Ahora dobla a la carrera una esquina del granero.

—¡Sal de mis tierras, chico, si no quieres que el perro te dé un buen bocado! —te advierte el señor Acton cuando empezabas a sospechar que pretendía que te fueras al instante.

El mastín es un animal sólo ligeramente más pequeño que un caballo de tiro. Con ojos brillantes y enrojecidos y terribles colmillos se acurruca en tensión a muy corta distancia de tu cuello. Espera con ansiedad la orden que su malhumorado dueño pueda estar a punto de darle.

Es indudable que la Maldición ha agriado el carácter de las personas de estos contornos. Parece probable, Pip, que de seguir aquí tengas que pelear. Y no sólo con este babeante mastín, sino también con ese chiflado y su horrible horca. Si quieres proseguir esta interesante situación, pasa al 70. En caso contrario, sonríe cortésmente, retírate y busca en tu plano un lugar en donde puedas hallar compañía menos irascible.

48

Los dos acobardados monjes te introducen por la entrada principal de la abadía. Te acompañan a través de un claustro y abren una sólida puerta de roble. Allí hay una antesala.

—Descanse Su Señoría un momento —dice uno de ellos mientras se frota las magulladuras de la cabeza—. Traeremos al abad.

Y es verdaderamente un momento, porque el abad irrumpe casi al instante.

—Gracias a Dios que estáis aquí —exclama alzando fugazmente la mirada—. Pensé que Merlín nunca os encontraría. Y no es que yo apruebe sus métodos; magia y todo eso. Los considero perversos. Pero, como veis, estos son tiempos desesperados y una maldición es una maldición.

—Si os alegráis tanto de verme, ¿por qué no ordenasteis a vuestros podridos monjes que me dejaran entrar? —preguntas con petulancia.

—Tenía que asegurarme de que se trataba del auténtico Pip, del héroe. Sólo Pip podría derrotar a esos dos. Ahora, al asunto. He estado haciendo por mi cuenta algunas investigaciones y me parece que no encontraréis en manera alguna el origen de la Maldición en este mundo, sino en otro...

—¡Por favor, que no sea otra vez el Horrible Reino de los Muertos! —gimes.

—¡Por Dios, no! —exclama el abad—. ¡Un lugar mucho más desagradable todavía! ¡O al menos más complicado! Estoy refiriéndome al fabuloso Plano Astral. Según mi experiencia, de allí es de donde parten las mejores maldiciones. Experiencia limitada, desde luego.

—¿Y cómo llego hasta el Plano Astral? —preguntas enardecido.

—No lo hagáis —replica el abad—. O al menos, no todavía. La única entrada que yo conozco se encuentra en lo alto del Risco de Glastonbury, pero para llegar hasta allí tenéis que cruzar la gran ciénaga, pasando por donde se encuentra el guardián Wyrm. Y para eso necesitáis el espejo reflectante de Pendragón, y para hallarlo os hace falta encontrar el camino secreto hasta

Camelot.

—Supongo que no conoceréis el camino secreto hasta Camelot, ¿no es cierto? —preguntas.

El abad asiente, excitado.

—Pues, en realidad, lo conozco —vuelve la vista hacia atrás, te hace señas de que te acerques, se inclina y murmura a tu oído—. ¡Pasad al **60**!

Tal vez sea un buen consejo o quizá no lo sea. Puedes ir ahora mismo al 60 o explorar algún otro lugar de Glastonbury, si así lo deseas.



49

Has entrado en una estancia pequeña y despejada. Un pasillo corre hacia el sudeste y otro hacia el sur.

El pasillo del sudeste lleva al 33 y el del sur al 59.

50

—Así que estás aquí —dice Merlín—; listo y dispuesto, atento y alegre.

Por un momento dirige la mirada hacia el cielo.

—Parece que va a llover pero no lloverá. Jamás llueve cuando uno quiere, sólo cuando uno no lo desea y no hace ningún bien. No importa. Pronto lo arreglarás tú todo.

—Pero yo no sé quien lanzó la Maldición —gimes.

—Tampoco yo —reconoce Merlín francamente—. Poco después de que todo sucediera cayó una piedra del cielo sobre la plaza de la villa de Glastonbury, con una inscripción que decía: *Dulce es la venganza. Firmado: Kran el Terrible*. Causó una gran conmoción y la gente empezó a hablar de la Maldición de Kran.

—Pues entonces, todo lo que nosotros tenemos que hacer es encontrar a ese Kran —exclamas.

—¿Qué quieres decir con eso de *nosotros*? —inquiere secamente Merlín. Pero antes de que puedas responder, añade—: Descubrirás que no es tan simple como imaginas. Quien lanzó la Maldición tuvo que ser un mago, un hechicero o un brujo, y todos están empadronados. Ya sabes: normas sindicales. No puedes practicar la magia si no figuras en el registro correspondiente.

—Entonces —le interrumpes—, tendremos que examinar el padrón.

—¡Ya lo he hecho! —brama Merlín—. No hay nadie que se llame Kran. Al menos no existe nadie registrado con tal nombre. Sospecho que Kran es un apodo. Así que para encontrar a Kran habrás de averiguar quién es realmente. Luego tendrás que matarle. Tanto si se trata de un hombre como de una mujer. Hace una pausa, meditabundo, y añade:

—O una cosa.

—¿Por dónde empiezo?

—Eso es asunto tuyo —replica Merlín—. Tú tienes que correr la aventura. Resulta evidente que no puedo acompañarte porque sería detenido, ya que no voy vestido decentemente. Pero, de ir contigo, te sugeriría que empezases con una visita a Glastonbury. O vete al castillo de Camelot. Estos son los dos lugares en donde la Maldición resulta más palpable, así que quizá puedas hallar allí la clave del misterio.

Un consejo tan bueno como cualquier otro. Puedes remontar la colina de Cadbury hasta llegar al castillo, en el 17, o visitar Glastonbury en el 34.

51

Llamas a la puerta.

—¡Fuera! —grita una voz desde las profundidades de la casa—. ¡Vete, fuera!

Vuelves a llamar cortésmente.

La puerta se abre unos centímetros y te observan unos ojos relucientes.

—¡Fuera!... ¡Oh, eres tú, el joven Pip! Pensé que sería el hechicero Kran.

—No, señor, no lo soy —dices, reconociendo al síndico del mercado, Bernard Kruikback.

—Claro, ahora me doy cuenta. Me imagino que quieres la llave de los corrales. No te servirá de nada puesto que están vacíos. Es parte de la Maldición, ya sabes. Pero aunque no haya nada, aquí tienes la llave.

Si quieres, recoge esa llave inútil y vuelve a estudiar tu plano.



La puerta se entreabre y te observan unos ojos relucientes.

52

—Buenos días, rata —dices cortésmente, pero con la impresión de estar haciendo una tontería.

La rata te observa sin decir nada.

—¿Por qué te encerraron aquí? —le preguntas, juzgando que ésta es la conversación adecuada entre dos presos que comparten una celda de 3 x 3 metros.

La rata te observa sin decir nada.

¿Vas a pasar el resto de esta aventura hablando con una rata? Puedes proseguir esta estúpida conversación en el 35. Sí te sientes agresivo, puedes atacar al pequeño animal en el 29. O puedes morirte tranquila y pacíficamente de hambre en el 14.

53

Hacia el nordeste el túnel acaba en un muro. Hacia el sudeste conduce al 33.

54

Vaya cambio. Has llegado al Ayuntamiento que, por lo común, es un torbellino de actividad, pero ahora está cerrado. Con siete llaves y plagado de carteles que dicen: «Fuera».

No hay duda de que la Maldición ha modificado mucho las costumbres de las buenas gentes de Glastonbury. ¿Y qué vas a hacer ahora respecto del Ayuntamiento en donde quizás haya documentos que te sean de alguna utilidad?

Das la vuelta al edificio, tratando de entrar por diferentes puertas laterales pero, como la principal, todas están cerradas con llave. Por añadidura, la mayoría de las ventanas aparecen cubiertas de tablas, sin más excepción que una pequeña en el segundo piso.

¿Vas a intentar trepar hasta esa ventana? Si es así, pasa al 15. En otro caso, recurre a tu plano y elige un nuevo destino.

55

Más rápido que una flecha, el monstruoso Wyrm se lanza contra ti. Abre su enorme boca para devorarte. Sus tripas resuenan, anticipándose con deleite al instante en que reciban un bocado tan apetitoso como tú.

Pero más rápido todavía, sacas el gran escudo reflectante de Uther Pendragón y lo colocas entre tu frágil cuerpo y el monstruo atacante.

Inmediatamente, el Wyrm detiene su enloquecido salto. Los ojos verdes se agrandan horrorizados ante la imagen reflejada en el espejo.

—¡Yaaaargggg! —ruge. La fiel EJ cae de su boca y se clava en el suelo.

Adelantas ligeramente el escudo.

—¡Aaaarrrg! —chilla el Wyrm, retrocediendo un tanto.

Como has cobrado confianza, avanzas un paso.

—¡Uaaaaaah! —grita el Wyrm.

Súbitamente, te lanzas contra él.

—¡Yiiiiiik! —aulla el Wyrm mientras huye y se hunde como un submarino en el suelo cenagoso.

Con cautela, observas por encima del escudo. Todo está tranquilo. Todo está en paz. El Wyrm ha desaparecido. Sueltas un suspiro de alivio y dejas caer el escudo.

—¡Ya te tengo! —ruge el Wyrm, que emerge del suelo a tus espaldas y clava sus enormes dientes en uno de tus tobillos.

Si este ataque por sorpresa te mata, pasa al 14.

De otro modo, quizá te agrade pasar a admirar la escena en el 76.

56

—¡No la toques! —te susurra de modo apremiante una voz, un tanto ahogada por una vaina. Se trata, desde luego, de tu espada parlante EJ.

—¿Por qué no? —preguntas también en un susurro.

—Creo que está maldita —te dice EJ.

—¿Y por qué piensas eso?

—¿No ves que es verde? Las piedras verdes siempre están malditas. Una vez que la toques, nunca podrás soltarla hasta que hayas muerto, y quizá ni siquiera entonces. Y tal vez te robe tus PUNTOS VITALES, o te produzca forúnculos, o te traslade instantáneamente a algún horrible lugar o haga que aparezca un horrendo monstruo, o...

—Cállate, EJ. ¡Necesito pensar!

Tómate todo el tiempo que necesites. Y llévate la piedra verde, si quieres, pasando al 73. Pero si has cambiado de opinión, aún puedes subir por los escalones y hallar un nuevo destino en tu plano.



57

Llegas a una estancia pequeña y despejada con salidas al norte y al sur. En uno de los muros (el del este para ser exacto) hay una palanquita que tiene encima un pequeño aviso, claramente escrito:

PARA TELEPORTARTE, TIRA DE LA PALANCA

Qué hallazgo tan interesante. Si tiras de la palanca, te verás instantáneamente transportado al 41.

Si no la tocas, puedes pasar por el norte al 86 o por el sur al 44.

58

Este lugar te resulta bastante familiar gracias a tus anteriores visitas a Glastonbury: se trata de los corrales... y están cerrados con llave.

Si tienes una llave de los corrales, pasa al 4. En caso contrario, habrás de estudiar tu plano y elegir un nuevo destino.

59

Un ramal del túnel se dirige al norte y otro hacia el este. En su confluencia tu mirada de águila descubre una gatera secreta que se prolonga en dirección nordeste.

Por el norte pasarás al 49 y por el este al 80, mientras que por la gatera seguirás hacia el nordeste hasta el 36.

60

Qué camino tan extraño hacia el castillo, tan apartado de la espléndida carretera que ascendía por la colina hasta la entrada principal. En realidad, estás casi convencido de que has sido orientado erróneamente. El sendero (porque sólo es un sendero) da vueltas sin cesar, pareciendo con frecuencia llevarte en dirección opuesta a la que deseas.

Durante un trecho atraviesas un bosquecillo. En las copas de los árboles los pájaros losen como consecuencia de la Maldición. Luego penetras en una cañada, cruzas un páramo y llegas a...

¡Esto no es el castillo! ¡Ni siquiera sus alrededores! ¡Te hallas ante la entrada de una profunda y tenebrosa caverna!

Si quieres entrar y arriesgarte a perderte, pasa al 36.

O puedes volver a Glastonbury, pasando al 34. O dirigirte al castillo por la carretera conocida, pasando al 17.



Te hallas ante la entrada de una gruta profunda y oscura.

61

Has entrado en una estancia pequeña y despejada. Hay pasillos que conducen hacia el sur, el norte, el noroeste y el este. En un muro (el del oeste, para ser exacto) hay una palanca que tiene encima un pequeño letrero, claramente escrito:

PARA TELEPORTARTE, ALZA O BAJA LA PALANCA

Qué intrigante. Si alzas la palanca, te verás teleportado al 57.

Si la bajas, te teleportará al 71.

Si no la tocas, puedes pasar por el sur al 80, por el norte al 101, por el noroeste al 97 o por el este al 90.

62

¡Por San Jorge, la Maldición ha afectado indudablemente a este lugar! Te hallas ante la casa abacial, que es la residencia de los monjes cuando no están en la propia abadía. O al menos era la residencia de los monjes, puesto que todo lo que ahora queda es un montón de escombros y ruinas cubiertos de hongos.

Sin embargo, la abadía, en el 38, parece hallarse en buen estado.

Ahora elige en tu plano un nuevo destino.

63

Los patos parecen lógicamente agradecidos.

Ahora deja de ocuparte de esos patos cuando tienes todo un reino que salvar. Regresa al 20 y decide qué harás a partir de allí.

64

¿Conque bajando? Mejor será que tengas cuidado de no resbalar y romperte el cuello. Lanza dos dados. Sí sacas 4 o menos, pasa al 45.

Si sacas 5 o más, pasa al 37.

65

El túnel, que se extiende hacia el este y hacia el oeste, acaba en un muro por el oeste y lleva a una encrucijada por el este, en el 44.

66

Lanza dos dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES has perdido al caer en este estúpido pozo. Si el resultado te mata, pasa al 14.

En caso contrario, puedes ascender trepando hasta el 86 y seguir desde allí.

67

Esta es la pocilga comunal que se empleaba en los días de mercado. Tu nariz te dice que no ha sido limpiada últimamente.

Si eres capaz de resistir el hedor, puedes registrar la pocilga (ahora vacía de animales), pasando al 23. O puedes buscar un nuevo destino en tu plano.

68

Te encuentras en un corredor pobremente iluminado que se extiende en dirección norte-sur. La celda con su puerta abierta se halla hacia el este, mientras que frente a esa puerta parte un segundo corredor hacia el oeste.

Por el sur pasarás al 91; por el norte, al 75; por el oeste al 100 y por el este al 95.

69

Lanza dos dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES has perdido al caer por ese estúpido pozo. Si el resultado te mata, pasa al 14.

En caso contrario, trepa de regreso al 83 y continúa desde allí.

70

—¿No te has marchado todavía? —pregunta el viejo señor Acton, lanzándote una mirada asesina.

—¡Grrrr! —observa el mastín, clavando en los tuyos sus ojos brillantes.

—¿No podemos discutir esta cuestión razonablemente, señor Acton? —inquieres un tanto desesperado—. En realidad, yo sólo estoy aquí para...

Una vez más te interrumpen. Pero esta vez no se trata de silbidos ni de palabras, sino del gran salto del mastín...

¡...que pone sus patas delanteras en tus hombros y empieza a lamerte la cara!

—¡Caramba! —exclama el viejo Acton que, como es miope, se acerca para observar tu rostro recién lavado—. ¡Pero si es el joven Pip, el hijo de John!

—Sí —dices aliviado ahora que el viejo estúpido parece haberte reconocido—. Pip, señor.

—Oh, agr —comenta Acton—. Suerte que te reconoció Clarence, pues de otro modo ya te habría despachado. Estarás aquí por culpa de la Maldición, ¿no es cierto?

—Agr, quiero decir sí —afirmas—. Merlín me pidió que me encargase de la cuestión.

—Mal asunto —observa el señor Acton, echando un vistazo al aspecto que ofrece el

cielo y apartando a una oca con la punta de la bota—. Seca la tierra, agosta las cosechas y deja en harapos a las buenas gentes. Los más viejos del pueblo afirman que se trata del hechicero Kran. Pero ¿quién es ése?, pregunto. ¿Quién es el que ha venido de no sé dónde para agobiar a las personas decentes?

—Y lo que es más importante, ¿en dónde se encuentra? —añades tú, porque esa es la cuestión vital en esta etapa de tu misión.

—¿En dónde? —repite el viejo Acton—. Pues oculto en el Risco de Glastonbury, estoy seguro. Ese lugar no es el mismo desde que empezó la Maldición.

—Yo también lo sospechaba —admites—. Pero ¿cómo puedo llegar al Risco?

—No puedes —responde Acton—. No te será posible sin el espejo reflectante de Pendragón que se encuentra en el castillo de Camelot. ¿Por qué no vas hasta allí con Rufus?

—¿Rufus? Yo creí que se llamaba Clarence.

—Pues tienes razón —admite Acton —. Pero aún no has respondido a mi pregunta.

Cualquier respuesta que pudieras formular en este momento resultaría un poco complicada. En primer lugar, si estás harto ya de hablar con este viejo campesino, puedes elegir un nuevo destino en tu plano. Pero si crees que eso de ir al castillo es una buena idea, y no has estado antes allí, debes pasar al 17.

Si has estado allí pero deseas volver, pasa al 60

De cualquier modo, tendrás que decidir si te llevas contigo al perro. Si te parece que el salvaje y lamedor Rufus/Clarence puede ser una compañía útil, pasa primero al 9. En caso contrario, dirígete sin él al destino que elegiste.



¿No te has marchado todavía? —pregunta el señor Acton lanzándote una mirada asesina.

71

El túnel que se extiende hacia el este y hacia el oeste acaba en un muro por el este y lleva una encrucijada por el oeste, en el 44.

72

Lanza dos dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES has perdido al caer en este estúpido pozo. Si el resultado te mata, pasa al 14.

En caso contrario, puedes ascender trepando hasta el 90 y seguir desde allí.

73

Tu mano {un tanto temblorosa) se cierra en torno de la piedra verde.

—¡Ayyyyyyyyyy!

—¡Silencio, EJ! —le dices con firmeza, puesto que en realidad nada ha sucedido, excepto un ligero cosquilleo mágico que te produce la piedra.

—¿Está maldita? —pregunta con voz entrecortada.

—No, claro que no lo está —le aseguras.

*Y es posible que tengas razón, aunque no lo sabrás hasta que decidas frotar la piedra. Puedes hacerlo ahora mismo, si quieres, pasando al 12. Pero antes de que te precipites hacia allá, debes considerar la posibilidad de que sólo puedas emplear la magia una vez, y ahora sería una lástima utilizarla.Tu otra posibilidad es guardarte la piedra (sin frotarla) Y PASAR AL **12** SOLO CUANDO EN REALIDAD DESEES UTILIZARLA... aunque en tal caso debes anotar el número de la sección en que te encuentres en ese momento para poder volver con facilidad. Mientras tanto, sube por los escalones y busca un nuevo destino en el plano.*

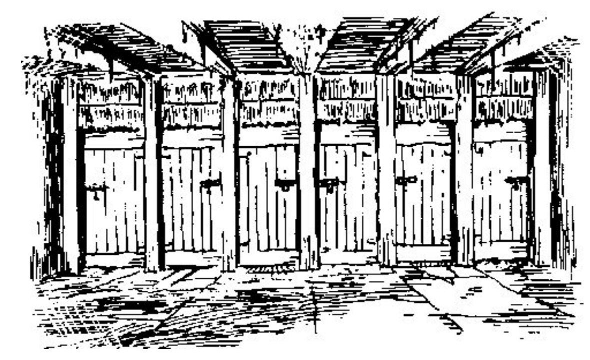
74

Lanza dos dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES has perdido al caer en este estúpido pozo. Si el resultado te mata, pasa al 14.

En caso contrario, puedes ascender trepando hasta el 101 y seguir desde allí.

75

El corredor que se extiende en dirección norte-sur acaba por el norte en una serie de seis puertas de celdas colocadas de este a oeste. Están herméticamente cerradas.



Esto es interesante. Puedes seguir por el corredor hacia el sur, pasando al 68, o abrir una de las celdas, o todas, porque los cerrojos echados se hallan por fuera y no existe vigilancia. Si decides abrir las puertas de las celdas, consulta el siguiente cuadro:

Celda 1. Pasa al 89	*Celda 4. Pasa al 117*
Celda 2. Pasa al 98	*Celda 5. Pasa al 126*
Celda 3. Pasa al 108	*Celda 6. Pasa al 139*

76

Violentamente, liberas tu pierna de los dientes del Wyrm. Pero a costa de 5 PUNTOS VITALES por la herida del tobillo. (Si esto te mata, pasa al 14.) Con celeridad empuñas a EJ, que ha pasado estos últimos momentos temblando clavada al suelo. En un derroche de valor, haces frente al temible Wyrm.

El monstruo ha perdido ya muchísimos PUNTOS VITALES por haber visto su imagen reflejada en el espejo. En realidad sólo le quedan 40 PUNTOS VITALES y se halla tan debilitado que sus mordeduras sólo causan un daño adicional de 2 puntos. Necesita, por otra parte, sacar 6 o más para llegar a morderte. Si el quebrantado Wyrm logra acabar contigo, pasa al 14.

Si te alzas con la victoria, pasa al 92.

77

El corredor se extiende por el sudeste hasta el 97 y por el otro extremo se bifurca: por el noroeste hasta el 83 y por el nordeste hasta el 93.

78

Pasas sobre el postrado cuerpo del famoso torturador de Camelot, utilizando cuidadosamente como escalón su cabeza, y te acercas a la doncella de hierro. Aún brotan del interior lastimosos quejidos. Es una buena señal, puesto que indican que quien sea el que allí está, todavía se halla con vida.

El famoso torturador era evidentemente un hombre con sentido del humor, a pesar de su delantal de cuero: dio a la doncella de hierro un extraño nombre, ÁGATA. Lo sabes porque figura en una placa de latón fijada en la puerta del artilugio. La placa dice así:

Hola, soy una doncella de hierro. Me llamo Ágata.

—¡Deja de leer tonterías y sácame de aquí! —grita desde dentro una voz cavernosa.

Pero cuando vas a abrir la portezuela comprendes de repente que no es tan fácil como parecía. ¡La cerradura tiene una combinación!

—¡Sácame de aquí! ¡Sácame de aquí! —chilla la voz desde dentro.

La ignoras y te inclinas para examinar la combinación que aparece numerada del 1 al 9. Tu experiencia te dice que tiene que tratarse de una combinación simple de dos números, y que así abrirás la cerradura. ¿Pero qué dos números? ¿Y en qué orden?

*Cuando descubras (si es que descubres) los dos números con los que abrir ÁGATA, la doncella de hierro, añádeles **100** y pasa a la sección que te indique la cifra. Si no consigues averiguarlos, tu única opción es volver escaleras arriba al 91.*

79

¡Aquí hay una horrible gema vibrante! Uno de los más peligrosos elementos naturales del universo conocido. Se trata de una gema viva que, al ser oprimida del modo adecuado, empezará primero a vibrar. Luego explotará con una fuerza terrible, destruyendo absolutamente todo lo que se encuentre en un radio de 3 metros.

Y a ésta la has oprimido, porque en este momento comienza a vibrar.

¿Pero explotará? Lanza un dado. Si sacas menos de 5, pasa al 87.

Si sacas 5 o 6, pasa al 94.

80

El túnel se bifurca. Por el norte se llega al 61 y por el oeste al 59.

81

¡Qué horror! ¡Esto es una cámara de tortura! La lucecilla que viste procedía de un brasero de carbón vegetal en donde han introducido diferentes hierros de marcar y tenazas ya al rojo vivo. De los muros cuelgan cadenas y esposas. Hay un armario repleto de tornillos para los pulgares, «gatos de nueve colas», látigos, porras, bastones y un frasco de polvos de pica-pica. En el centro de la cámara hay un potro para aumentar la talla de las personas hasta extremos alarmantes. Junto a la pared del este se alza una doncella de hierro, cerrada herméticamente.

La doncella de hierro atrae enseguida tu atención. Este desagradable artilugio es una especie de ataúd vertical de cuya tapa salen afilados pinchos que apuntan hacia adentro. A cualquiera que se le metiese en la doncella de hierro preferiría que dejaran la puerta abierta. Porque si la cierran, los pinchos reducirán sus PUNTOS VITALES con una velocidad pasmosa y, por lo común, enviarán al ocupante al 14 en un abrir y cerrar de ojos. A juzgar por los gemidos que salen del interior, esto es precisamente lo que está haciendo ahora mismo la doncella de hierro.

Ante la doncella de hierro, riendo entre dientes de un modo malvado, se encuentra un individuo musculoso, con delantal de cuero y capucha. Por fortuna, te da la espalda.

Como el rey Arturo nunca fue partidario de la tortura, puedes suponer que este abominable asunto es algo nuevo en Camelot. Posiblemente se trata de un resultado más de la Maldición. Pero nuevo o no, tendrás que decidir qué es lo que haces con el pobre desgraciado que gime dentro de la doncella de hierro.

Puedes saltar audazmente hacia la doncella de hierro (y hacia el individuo musculoso y encapuchado que ríe entre dientes), si pasas al 96. O volverte, en silencio, escalera arriba pasando al 91.



Penetras en una horrible sala de tortura.

82

¡Escaleras que suben, Pip! Este es siempre un hallazgo interesante. (Y a veces incluso tan peligroso como las escaleras que bajan.)

Si quieres subir por esas escaleras, pasa al 102.

En caso contrario, puedes regresar por el cuarto de guardia (en donde ya no te molestarán los esbirros fungoides) para alcanzar el 68.

83

Este corredor se extiende por el sudeste hasta el 77 y acaba por el noroeste en un muro ciego.

Pero aquí hay una trampa que acaba en un pozo. Lanza un dado. Si sacas 3 o más, consigues evitarla. Si sacas menos de 3, caes al 69.

84

Cada zombi fungoide posee 22 aterradores PUNTOS VITALES, ataca con éxito sacando 6, se anota 3 puntos de daño adicional y te estrangulará en el acto si consigue sacar 12. Si sobrevives a este apuro, pasa al 105.

En caso contrario, recupera la respiración en el 14.

85

Lástima. No fuiste bastante rápido. No tendrás más remedio que pelear con los zombis fungoides. Afortunadamente, para combatir sólo tendrás que retroceder una sección. Pasa al 84.

86

Por el norte este pasillo concluye en un muro, mientras que por el sur llega a una pequeña estancia en el 57.

Pero aquí hay una trampa. Lanza un dado. Si sacas 3 o más, logras evitarla. Si sacas menos de 3, caes dentro, pasando al 66.

87

¡Buuum!

No puedes decir que no se te advirtió. Pasa al 14.

88

Lanza dos dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES has perdido al caer en este estúpido pozo. Si el resultado te mata, pasa al 14.

En caso contrario, puedes ascender trepando hasta el 93 y seguir desde allí.

Pero también puedes optar por el pasillo secreto que parte del fondo del pozo y llega hasta el 95.

89

La puerta de la celda se abre entre crujidos en cuanto descorres el cerrojo. Así puedes distinguir una mazmorra de 3 x 3 metros aproximadamente en donde acechan...

¡...tres zombis fungoides! Jamás viste unos seres tan repulsivos, Pip. Los zombis ya son suficientemente malos, pero los zombis fungoides... El moho mantiene unidos los pedazos que de otro modo se habrían desintegrado y les proporciona en cualquier combate una fuerza adicional. Pero no se mueven con más rapidez que los zombis corrientes, así es que te queda alguna posibilidad de cerrar de golpe la puerta si quieres rehuir la pelea. Si NO quieres rehuir la pelea (cada uno es muy libre de elegir) pasa directamente al 84.

Si quieres probar a cerrar la puerta de golpe, lanza un dado. Si sacas 4 o más, pasa al 103. De sacar menos de 4, pasa al 85.

90

El pasillo acaba por el este en un muro, mientras que por el oeste llega a una estancia más pequeña en el 61.

Pero hay aquí una trampa. Lanza un dado. Si sacas 3 o más, logras evitarla.

Si sacas menos de 3, caes en el 72.

91

El corredor que se extiende en dirección norte-sur acaba en su extremo sur en un tramo de lóbregos escalones de piedra. Los peldaños descienden hacia la oscuridad. Allá abajo, entre la negrura, brilla débilmente una lucecilla roja.

Si bajas por la escalera, pasarás al 81.

Si sigues por el corredor hacia el norte, pasarás al 68.

92

Tan pronto como le has privado de su último PUNTO VITAL, el Wyrm comienza a pudrirse. Exhala un hedor tan intenso que se podría cortar con un cuchillo y extenderlo sobre una rebanada de pan mohoso.

Retrocedes, asfixiado, pero por fortuna se levanta viento y se disipa el mal olor. Hecho ahora pedazos el Wyrm, puedes ver en el suelo unos saquitos de cuero en parte digeridos. Los recoges.

—jUf! —se queja EJ—. Espero que te lavarás las manos después de tocar eso.

Pero tú la ignoras. Un aventurero tiene a menudo que hacer cosas desagradables con las que jamás se enfrentaría un mortal apocado y vulgar. Abres el primer saquito y descubres allí... *¡Dos redomas de pócima curativa!* Cada redoma contiene seis dosis y cada dosis te permitirá recobrar en PUNTOS VITALES el doble de lo que indiquen dos dados. Abres rápidamente el segundo saquito y descubres... *¡Veinte piedras preciosas por un valor total de 1.000 monedas de oro!*

Medio enloquecido de entusiasmo, coges el tercer saquito...

Aguarda un minuto, Pip. Ya sabes cómo son estas aventuras. Cuando están yendo realmente bien, siempre surge algo que lo desbarata todo. ¿Deseas, en realidad, abrir el tercer saquito? Si es así, pasa al 79. En caso contrario, puedes seguir con tus pócimas curativas y tus piedras preciosas hacia el Risco de Glastonbury, pasando al 99.

93

Por el sudoeste este pasillo llega hasta el 77 y por el nordeste acaba en un muro ciego.

Pero hay aquí una trampa. Lanza un dado. Si sacas 3 o más, logras evitarla. Si sacas menos de 3, caes en el 88.

94

—Sssssssss...

Bien, parece que se ha tranquilizado y dejado de vibrar. Lo que significa que por el momento no es peligrosa. Puedes dejarla aquí, si lo deseas, o llevarla contigo para utilizarla como una terrible arma. Lo malo es que cuando quieras emplearla de ese modo tendrás que lanzar un dado. Si sacas menos de 5, la maldita piedra te explotará en la cara, llevándote directamente al ***14****. Si sacas un 5 o un 6, acabará por completo con aquello con lo que estés enfrentándote.*

Ahora, con o sin la gema vibrante, puedes encaminarte al Risco de Glastonbury, pasando al 99.

95

El pasillo secreto conduce, a través de un panel corredizo, hasta una húmeda celda de piedra, escasamente iluminada mediante la luz grisácea que se filtra a través de un ventanuco alto y alargado. En un rincón hay un montón de paja sucia y en otro los restos de un cuenco de barro. Aparte de esto, la celda se halla vacía. Parece evidente que has descubierto el camino que lleva a las mazmorras de Camelot. Esta es la red de túneles y calabozos empleados para encerrar a quienes habían incurrido en el disfavor del rey. Una vez arrojado a una celda como ésta, podías permanecer aquí eternamente o hasta que te pudrieras, y vaya uno a saber cuál de las dos posibilidades sobrevenía antes. Mas, por fortuna, la puerta de este calabozo está abierta.

Lo que significa que puedes escapar ahora mismo de aquí, pasando al 68, o dedicar algún tiempo a examinar la celda en el 104.

96

No es extraño que haya dejado de reír entre dientes y que se haya vuelto hacia ti. De su mano derecha cuelga una cadena terminada en una bola claveteada.

—¿Qué tenemos aquí? —pregunta—. ¿Conque un aventurero novato que viene a distraer un poco al viejo Boris, eh? ¿Un pequeño héroe que quiere hacerse famoso despedazando al famoso torturador encapuchado de Camelot? ¿Un estúpido que intenta rescatar de la terrible doncella de hierro a su desventurada víctima? ¡Qué sorpresa!

Esta última observación se debe a que, como hablaba tanto, tú conseguiste asestarle con EJ el primer mandoble. Le has privado así de 7 PUNTOS VITALES. De todas maneras, ésta no va a ser una pelea especialmente fácil. Boris, el famoso torturador de Camelot, tiene 30 PUNTOS VITALES (menos los 7 que ya le has birlado) y asesta un golpe, sacando 5 o más, con esa terrible arma que logra además un daño adicional de 5 puntos. O sea, tanto como la propia EJ. Si sobrevives a este encuentro, puedes abrir la doncella de hierro en el 78.

En caso contrario, puedes abrir los ojos en el 14.

97

El corredor se prolonga por el sudeste al 61 y por el noroeste hasta el 77.

98

La puerta de la celda se abre entre crujidos en cuanto descorres el cerrojo. Así puedes distinguir una mazmorra de 3 x 3 metros aproximadamente, en donde acecha...

¡Nada en absoluto! ¡Qué decepción! Y qué clase de idiota seria aquel a quien se le ocurriera cerrar una celda que está vacía. Frenéticamente la registras, pero tu primera impresión era certera. Aquí no hay nada en absoluto (si no cuentas tres pedazos de queso mohoso que hay en un rincón, pero tan rancios que ni siquiera las ratas los tocarían). Será mejor que regreses al 75 para seleccionar otra opción.

99

Llegas al pie del Risco y descubres un sendero tortuoso que conduce hasta la cumbre. Desde el lugar en que le hallas puedes ver el Risco, coronado por un anillo de piedras enhiestas y que rodean lo que parece ser una pequeña construcción de madera.

Sigues el sendero que da vueltas y revueltas entre los restos de lo que evidentemente fue antaño un laberinto de piedra. Pero ahora sólo quedan ruinas de su antigua gloria. Por fin llegas a la cumbre, y es momento de tomar otra decisión.

¿Explorarás las piedras enhiestas, pasando al 121?

¿O la construcción de madera, pasando al 150?

100***S

¡Peligro! El corredor acaba por el oeste en un cuarto de guardia (y por el este en el **68**) que alberga a tres guardias con el aspecto más desagradable que hayas visto nunca. Evidentemente, hubo una época en que fueron hombres, pero la Maldición parece haberles alcanzado: están por completo cubiertos de hongos, como el propio castillo. Y eso no mejora en absoluto su apariencia. *Ni tampoco su temperamento, puesto que han saltado con furia para atacarte. Puedes, sin embargo, sobornar a uno o a más de ellos, a razón de 1.000 monedas de oro por cabeza (suponiendo que tengas el dinero y que ellos lo acepten), en cuyo caso te dejarán volver al 68. (Pero NO te permitirán proseguir hacia el oeste más allá del cuarto de guardia.) Si no puedes o no quieres sobornarlos, necesitarás saber que cada guardia fungoide tiene 25 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 o más y logra un daño adicional de 3 puntos con su enmohecida espada. En el caso de que consigas malar a los tres guardias, puedes regresar al 68 si lo deseas, o desplazarte hacia el oeste pasando al 82.*

101

Por el norte este pasillo concluye en un muro, mientras que por el sur llega a una pequeña estancia en el 61, *Pero aquí hay una trampa. Lanza un dado. Si sacas 3 o más, logras evitarla. Si sacas menos de 3, caes dentro, pasando al 74.*

102

Las escaleras te llevan a un espacioso vestíbulo, exento de cualquier cosa desagradable (y en realidad también de cualquier cosa agradable) y con salidas al norte, al sur, al oeste y al este.

La salida del norte conduce al 128, la del sur al 136, la del oeste al 145 y la del este al 100.

103

¡Por San Jorge, qué rapidez! Les das con la puerta en sus horribles caras.
Lo que significa que tienes que volver al 75 y escoger otra opción.

104

Aquí no hay nada que pueda resultar útil a hombre o animal alguno.
Ahora puedes escapar al 68 con un mejor conocimiento del lugar.

105

Los zombis, Pip, hieden después de haberlos matado. (En realidad también hedían antes de que los mataras, pero esa es otra historia.)

Si eres capaz de resistir el hedor, puedes registrar a los zombis pasando al 130. En caso contrario, regresa al 75 y escoge otra opción.

106

¡Qué alivio! Está vacía. Al menos vacía de toda cosa horrible que se mueva. En un rincón hay una varita de ébano. Posiblemente la dejó aquí esa sombra que pasó a través de ti.

Te acercas cada vez más excitado. En uno de los libros de magia de Merlín viste una vez una varita semejante. ¡A no ser de que estés muy equivocado, ésta es una Varita Curativa!

Pues claro que es una Varita Curativa. Colocas un extremo contra la sien, aprietas la

pequeña contera de latón de la base y, zas, has recobrado en PUNTOS VITALES lo que señale el lanzamiento de dos dados. Por desgracia, cuando examinas más atentamente la varita en cuestión, ves que tiene un defecto. En cada ocasión que la uses deberás lanzar primero un solo dado. Si sacas 1, 2, 3, 4 ó 5, la varita funcionará exactamente como se te ha dicho. Pero si sacas 6, te volará la cabeza. Interesante descubrimiento, si es que tienes valor para utilizar esta varita.

Regresa con tu varita de ébano al 75 y elige allí otra nueva opción.

107

¡Qué espanto! Apenas penetras en la neblina, las piedras empiezan de repente a girar como si permaneciesen colocadas sobre un gigantesco disco. Mientras las observas, giran cada vez más velozmente hasta que sus siluetas se confunden. Tienes entonces la impresión de hallarte rodeado por un muro circular. Tratas de retroceder para salir de la neblina, pero no lo consigues; se mueve contigo y se espesa de modo tal que ya ni siquiera puedes distinguir las piedras que giran. Te cuesta trabajo respirar y empiezan a pesarte las piernas como si fueran de plomo. Ya no intentas salir de la neblina. Cualquier movimiento representa para ti un esfuerzo excesivo. Sientes que tus ojos se cierran. ¡Esto es ridículo, estás empezando a dormirte! Caramba, un viaje al Mundo de los Sueños es lo último que necesitarías en este momento. Sin embargo, decididamente, cada vez te cuesta más trabajo no dar una cabezada. Te sientas sobre el frío suelo. Mejor será así para pensar y descubrir que ya no puedes resistirte a esta fuerza. La perspectiva de un largo sueño llena tu horizonte. Te tiendes, ignorando el frío, y reclinas tu cabeza en un brazo. Tus ojos se cierran por fin y...

Y precisamente cuando el suspense se torna insoportable, descubres que tienes que pasar al 141.

108

Aquí hay un cadáver. Algún pobre reo arrojado a esta celda y a quien se dejó morir de hambre o de frío. O a quien quizás asesinó en la oscuridad de la noche un encapuchado verdugo de ojos salvajes y armado de un afilado cuchillo.

¡Brrrr!



El cadáver sujeta algo en su mano putrefacta.

El cadáver sujeta todavía un pergamino que muestra algunos garabatos. Si quieres leer lo que dice, pasa al 114. En caso contrario, pasa al 75 y escoge otra opción.

109

Ese ser enorme y peludo guardaba una vasija de barro sellada con cera. Es el sitio en que esperarías encontrar a un genio de los cuentos árabes (bueno, a un geniecillo). Pero cuando rompes el sello sólo sale el saludable aroma de una pócima curativa.

Magnifico, Pip. Ahora tienes media docena de pócimas curativas, cada una capaz de proporcionarte en PUNTOS VITALES lo que saques lanzando dos dados. Llévalas cuando retornes al 75 para escoger una nueva opción.

110

Este pasillo se extiende en dirección oeste y al cabo de un trecho se orienta al sur. Hacia la mitad hay un ramal que también se dirige hacia el sur.

Si quieres permanecer en el pasillo en que has entrado y que se orienta hacia el sur al final, pasa al 171.

Si prefieres tomar el ramal que va al sur, pasa al 163.

111

Este corto pasillo corre en dirección este-oeste, formando confluencia en T con otros pasillos que a ambos extremos del primero corren en dirección norte-sur.

Al pasillo de la confluencia del oeste puede llegarse por el 171.

El otro pasillo en dirección norte-sur está en el 163.

112

Esperemos, Pip, que ésta no haya sido una imprudente decisión. Lanza dos dados. Si sacas 6 o más, pasa al 142.

Si sacas menos de 6, pasa al 123.

113

El corredor se extiende en sentido este-oeste.

En su extremo oeste se une perpendicularmente a otro pasillo. Por el extremo del este acaba en un sombrío tramo de peldaños de piedra que se dirigen hacia abajo.

Puedes ir hacia el oeste, hasta el pasillo perpendicular, pasando al 128. Pero si quieres correr el riesgo de bajar por esos sombríos escalones, pasa al 175.

114

El mensaje del pergamino está escrito en alguna especie de clave. Dice así:

ECROTACLAETEV

Bien, seria muy edificante si pudieras sacar algo en limpio. Tal vez debieras regresar al 75 y seleccionar otra opción.

115

Caes casi metro y medio hasta llegar a una cámara tan pequeña que tiene aproximadamente las dimensiones de un armario. De la esquina del sudeste parte hacia arriba una estrecha escalerilla. Como no tienes otro sitio adonde ir, asciendes por estos escalones (que son muy bajos y parecen no acabar nunca). Llegas así a una trampilla sobre tu cabeza. Descorres el pasador y saltas a un corredor. La trampilla cae tras de ti, quedando herméticamente cerrada.

A lo que parece, estás en el 75.

116

Cuando te acercas al felino de la derecha, se alza, se estira perezosamente y te entrega una tarjeta impresa. Dice así:

ESTOY OBLIGADO A INFORMARLE QUE HE SIDO ADIESTRADO EN KARATE Y QUE MIS PATAS DELANTERAS Y TRASERAS HAN SIDO REGISTRADAS ANTE LAS AUTORIDADES COMO ARMAS PELIGROSAS.

Firmado

Félix Terribilis Derecho

¿Estás seguro de que deseas vértelas con un gato karateka? Si es así, pasa al 135.

Si has cambiado de idea, siempre puedes intentar alguna otra cosa en el 180.

117

Cuando comienzas a abrir la puerta de la celda, una negra sombra vagamente parecida a un murciélago, pero del tamaño de un hombre, sale de su encierro y pasa a través de ti. Después desaparece en la oscuridad del pasillo, aleteando entre siniestros chillidos.

Esta experiencia no te ha hecho ningún bien. La sombra te ha arrebatado al pasar 15 de tus preciados PUNTOS VITALES. No has tenido siquiera la oportunidad de una pelea limpia. (Si esta pérdida te mata, pasa al 14.)

Suponiendo que todavía te halles en pie, uno se pregunta si sería una buena idea entrar en esta celda, puesto que la cosa que acaba de salir podría tener compañía ahí dentro. Si quieres entrar en la celda (que está muy oscura) pasa al 106.

En caso contrario, vuelve al 75 y escoge allí otra opción.



Una negra sombra, vagamente parecida a un murciélago, pasa a través de ti.

118

Abres los ojos, y no te encuentras, como podías haber esperado, en el terrible 14, sino en un regio salón. Te resulta familiar, ya que has estado en él durante tus visitas al castillo en días más felices. Es claro que la píldora era un medio mágico de teleportación, porque te hallas junto a las puertas que dan acceso al salón del trono de Camelot. Aquí era donde el rey Arturo celebraba audiencias públicas antes de que la Maldición cayera sobre el país.

En realidad, el lugar se encuentra muy desordenado. El dorado trono de Avalon todavía se alza hacia el norte, pero el suelo de mármol está cubierto de polvo. Hay además huesos de pollo por todas partes, como si alguien hubiera traído a cenar a una horda de amigos poco educados. Los tapices que antaño ornaban los muros aparecen ahora agujereados y desgarrados. Algunos han caído al suelo. Las cuatro puertas del salón se hallan ligeramente entreabiertas. Varias de las lámparas de los nichos de los muros han sido arrancadas y rotas.

¡Pero al menos sabes en dónde estás!

Hasta cierto punto. El plano de la página 93 te muestra las partes del castillo con las que estás familiarizado como visitante. Pero existen varias puertas por las que nunca has pasado. En consecuencia, no tienes ni la más ligera idea del lugar al que conducen. Estudiando este plano, posees la posibilidad de penetrar en las áreas que te muestra, yendo al correspondiente número de sección. Pero has de proceder con lógica. No puedes, por ejemplo, saltar directamente del salón del trono al patio de armas sin visitar primero la antesala y el cuarto de guardia.

119

¡Qué lástima! ¡Hay aquí un perro de dos cabezas! Y además se trata de un enorme y horrible animal con ojos como platos y salvajes colmillos. Por fortuna se halla firmemente sujeto a una barra de metal que se alza en el centro del piso. Un poco más allá de este animal hay un cofre de madera, posiblemente repleto de tesoros, o que quizá contenga incluso el escudo reflectante de Uther Pendragón. *El problema estriba, desde luego, en que seas lo bastante curioso como para correr el riesgo que supone el perro y poder averiguar lo que hay en el cofre. En caso contrario, siempre puedes retroceder al 163. Pero si quieres avanzar en dirección al cofre, pasa al 191.*

120

Te hallas sobre un blando césped bajo una resplandeciente cúpula dorada. Pero antes de que puedas pasar mucho tiempo admirándola, te llama la atención un ser acurrucado a no más de tres metros de distancia. Tiene todo el aspecto de una araña, pero con cuatro patas y cara de gato. Cada pata concluye en una enorme garra.

—¡Cro-cro! —observa el extraño ser... que se precipita hacia ti.

Lo que ahí tienes, Píp, es un Crocrotero (puedes asegurarlo por su grito peculiar). Es lento, por lo que sólo lanzará un ataque por cada dos de los tuyos. Pero tiene 40 PUNTOS VITALES y una armadura natural que resta 4 puntos de cualquier ataque que sufra. Si el Crocrotero te mata, pasa al 14.

Si sobrevives al encuentro, las cosas se ponen complicadas.

Si llegaste directamente a esta esfera o como Andarín sin ulteriores posibilidades, lanza dos dados. De sacar algo que no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección indicada en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12 dispones de la capacidad de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes ir por el sendero del sudoeste al 125 o por el del sudeste al 133. En cualquier caso, conservarás tu capacidad de Andarín para una sección más si sobrevives en la siguiente esfera.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y aún te queda capacidad de Andarín, puedes pasar por el sudoeste al 125 o por el sudeste al 133, pero ya NO tendrás más capacidad de Andarín cuando llegues a una de esas dos esferas.

121

Te acercas cautelosamente. Tu experiencia te dice que hay que tener mucho cuidado con las piedras enhiestas (que siempre producen efectos mágicos, no todos inocuos o agradables). Estas piedras forman un círculo de veintisiete metros de diámetro. Como es natural, dentro del círculo hay un tenue resplandor azulado producido por una neblina ligeramente luminosa. Aparte de esto, el lugar no ofrece nada digno de mención.

¿Vas a arriesgarte, Pip. a penetrar en esa neblina? Podrás lograrlo si pasas al 107.

Pero si prefieres echar un vistazo al interior de la construcción de madera, hallarás la puerta pasando al 150.

122

Te encuentras sobre una plataforma pavimentada de poco más de cuatro metros cuadrados. Hacia el norte se alza un gigantesco trono de granito en el que se halla sentado un insecto purpúreo de casi dos metros de altura. Vuelve lentamente su cabeza para observarte con sus ojos compuestos.

—¡No eches mano de tu asquerosa espada! —te advierte con tono amenazador—. ¡Porque yo soy el Pondifilous Maximus y resulto inmune a las armas terrenales!

—¿A quién está usted llamando asquerosa? —inquiere EJ.

—¿Sabe usted algo de la Maldición lanzada sobre Camelot? —preguntas intrépidamente.

Pero el Pondifilous Maximus te ignora.

—Si quieres abandonar este lugar tendrás que resolver un enigma ante el que se han mostrado confusas durante siglos las grandes mentes del universo. Fracasar significa la muerte instantánea. ¿Estás dispuesto?

Si deseas tratar de resolver el enigma ante el que durante siglos se mostraron confusas las grandes mentes del universo, pasa al 173.

Si quieres arriesgarte a acabar con este idiota largo y delgado, pese a lo que diga sobre su inmunidad ante las armas terrenales, puedes comenzar a pelear, pasando al 201.

123

¡Qué fascinante! Uno de los zombis llevaba una bobina sin hilo, un cabo de vela, una caja de cerillas usadas y una aguja metálica de hacer punto. Otro tenía una goma de sujetar.

Esta es la buena noticia. La mala es que decididamente has contraído la peste fungoide: presentas manchas rojas, blancas y azules en los dorsos de las manos (síntoma seguro) y tu oreja izquierda ha cobrado una brillante tonalidad verde.

Lo que significa que durante el resto de esta aventura perderás automáticamente un PUNTO VITAL PERMANENTE cada vez que empieces una pelea. (Si pierdes TODOS tus PUNTOS PERMANENTES, perderás a partir de entonces un PUNTO VITAL ordinario al comienzo de cada combate.) Tal vez sería mejor que no registraras al tercer zombi. Pero si insistes, podrás hacerlo pasando al 153.

En caso contrario, pasa al 75 y escoge otra opción.

124

Penetras bajo una cúpula de cristal. Aquí crecen en lujuriante profusión arbustos, matorrales, hierbas y enormes y numerosos helechos. Esto parece una versión gigantesca de aquellos jardines ornamentales bajo techado de la época victoriana. Pero éste es más grande y la vegetación mucho más salvaje.

Como no tienes nada mejor que hacer, hurgas un poco entre los matorrales con la punta de EJ hasta que acabas por molestar a un Kootbraker de cola larga. Lo reconoces al instante gracias a las ilustraciones de los libros de sortilegios de Merlín.

Te abraza con mucho cariño, como hace por instinto y por costumbre cualquier Kootbraker. Te aplasta la cara con su peludo pecho mientras ronronea. Sus largas orejas se agitan de satisfacción.

Muy bonito, pero si no haces algo ahora mismo, estás muerto. Lo malo de los Kootbrakers es que no conocen su propia fuerza, así que te abrazan apretando más y más hasta que te parten el cráneo. Como nadie tiene corazón para atacar a un Kootbraker, lo mejor que puedes hacer es librarte de su abrazo. Para eso no necesitarás nada más letal que oponer tu fuerza a la del Kootbraker. Lanza dos dados por ti y luego otros dos por el Kootbraker. Si sacas menos que este simpático animalito, sólo podrás recobrar el aliento en el 14. Pero si sacas más, sobrevivirás al abrazo sin daño.

De sobrevivir a este encuentro, las cosas se te van a poner muy complicadas.

Si llegaste a esta esfera directamente o como Andarín ya sin posibilidades, lanza dos dados. Si sacas algo que no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. Si sacas 6, 9ó 12, tendrás posibilidades de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar por el sendero del sudeste, pasando al 138 o hacia el este (más o menos) pasando al 133. En cualquier caso, de sobrevivir en la próxima esfera, conservarás tus capacidades de Andarín para una sección más.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y aún te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el sudeste, pasando al 138, o hacia el este, pasando al 133, pero cuando llegues ya NO tendrás más posibilidades de Andarín.

125



Te hallas en lo que parece a primera vista un asteroide flotando en el espacio.

Este lugar resulta cada vez más extraño. Cuando abandonas el sendero para penetrar en la esfera te hallas en lo que parece a primera vista (o a segunda vista) la superficie de un asteroide que flota en el espacio. Ante ti se extiende un camino tortuoso que conduce al cercano horizonte del asteroide. A tu izquierda se abre un túnel o una galería que lleva al interior del propio asteroide.

Al margen de esto adviertes también que hay dos senderos de Andarín que se dirigen al nordeste y al sudeste.

Interesantes posibilidades. Por el sendero tortuoso hacia el horizonte pasarás al 144. El túnel desciende hasta el 152. Puedes tomar cualquier ruta o lanzar dos dados para visitar otra esfera.

Si aún te queda capacidad de Andarín, puedes elegir además entre el sendero del nordeste, pasando al 120, o el del sudeste, pasando al 146.

126

Cuando abres la puerta de la celda, se produce en su interior una súbita explosión de luz. Retrocedes de un salto, adoptando la familiar postura asesina del karate y dispuesto a desenvainar a EJ. Pero la luz se reduce, cobrando casi al punto unas proporciones aceptables. Distingues dentro de la celda a una figura señorial. Es un individuo de negros cabellos, negros ojos, túnica escarlata y alto gorro puntiagudo. Te mira de un modo penetrante.

—Supongo que tú eres Pip.

—Sí —reconoces, sorprendido—. ¿Pero quién es usted?

—El hechicero Kran —responde la figura señorial.

¡Así que le has encontrado! Este es el malvado hechicero que lanzó la Maldición sobre Camelot. Oculto en una celda. ¿A quién se le habría ocurrido buscarle aquí? ¿Pero qué vas a hacer con él? Si te decides a atacarle, acuchillándole furiosamente con EJ, pasa al 160.

Si prefieres charlar un poco, prueba en el 167.

127

¡Qué asco! El suelo bajo esta cúpula se encuentra cubierto de fango. Das un paso y resbalas, consiguiendo apenas mantenerte en equilibrio. Por si fuera poco, este fango también huele. Este es, pues, el sitio del que a uno le gustaría salir cuanto antes.

Y te irías ciertamente si no fuese porque algo emerge del fango para acabar contigo: un babeante ser de lúgubres ojos colocados en los extremos de unos pedúnculos alicaídos. Se desplaza lentamente hacia ti. Su boca sin dientes se abre ya para digerirte.

Enhorabuena, acabas de encontrarte con un Extravagante, que no es precisamente el más agradable de los habitantes del Plano Astral. Los Extravagantes se desplazan con lentitud, así que tú conseguirás lanzar dos ataques por cada uno de él; y, como no tiene dientes ni arma alguna, sólo te causará 2 puntos de daño en cada ataque con éxito, sea cual fuere el resultado de los dados. Además, para llegar siquiera a tocarte necesita sacar 6 o más. A cambio, el Extravagante tiene nada menos que 80 PUNTOS VITALES. Así que no es exactamente fácil matarle. Y posee la horrible capacidad de tragarte entero si saca 12. Con eso, desde luego, estarás liquidado. Si el Extravagante te mata, pasa al 14.

Si sobrevives al combate, las cosas se complican.

Si llegaste directamente a esta esfera como Andarín sin más posibilidades, lanza dos dados. Si sacas cualquier resultado que no sea 6, 9 o 12, pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, dispones de posibilidades de Andarín para DOS secciones más.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar por el sendero del noroeste hasta pasar al 146 o por el del sudeste, pasando al 181. En cualquier caso, conservarás tu capacidad de Andarín para

una sección más si sobrevives en la esfera siguiente.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el noroeste, pasando al 146 o hacia el sudeste, pasando al 181, pero ya NO te quedarán posibilidades de Andarín cuando llegues.

128

Te hallas en un pasillo que se extiende en dirección norte-sur. En el muro, antorchas sujetas con anillas te permiten ver a gran distancia. Hay tres portillos en la pared del oeste y uno en la pared del este, en el extremo del norte. *Esto, Pip. puede resultar complicado sin un plano. Por el primer portillo de la pared del oeste pasarás al 148. Por el segundo puedes llegar al 154 y por el tercero al 110. Pero si decides ir por él portillo del este, pasa al 113. O puedes seguir hacia el norte por el corredor en que te encuentras y pasar al 131.*

129

¡Por la escarcela de St. Andrew, rebosante de pudin escocés! ¡Ya eres atacado! Apenas has tenido tiempo de advertir que te encuentras a la orilla de un ancho lago, pero de aguas poco profundas. Y en ese momento ves que llega corriendo hacia ti por el agua el Hoopberk. Da grandes zancadas con sus larguísimas y huesudas patas mientras agita sus alas atrofiadas y crotora con su pico del modo más alarmante. *El Hoopberk tiene 35 PUNTOS VITALES y ataca con éxito sacando 5, con un daño adicional de 3 puntos. No es por tanto demasiado peligroso para un aventurero de tu destreza, valor y experiencia. A no ser, desde luego, que ponga un huevo. Si fallas en tres intentos seguidos de ataque, eso le dará tiempo al Hoopberk para poner un huevo. El huevo quedará instantáneamente incubado. Así surgirá un segundo Hoopberk de tamaño adulto que se unirá al ataque contra ti. Si el (los) Hoopberk(s) te mata(n), pasa al 14.*

Si sobrevives al encuentro, las cosas se complicarán.

Si llegaste a esta fecha directamente o como Andarín ya sin posibilidades, lanza dos dados. De sacar cualquier cosa que no sea 6, 9 ó 12, pasas a la sección que se te indique en la clave del 162. Si sacas 6,9 ó 12, obtienes posibilidades de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar por el sendero del oeste, pasando al 151 o por el del este, pasando al 181. En cualquier caso, conservarás tus posibilidades de Andarín para una sección más si sobrevives en la siguiente esfera.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y aún te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el oeste, pasando al 151 o hacia el este, pasando al 181, pero ya NO te quedarán posibilidades de Andarín cuando llegues.

130

Registrar a zombis es una ocupación peligrosa. Existen grandes probabilidades de contraer la terrible peste fungoide, una enfermedad que te privará de tus PUNTOS VITALES PERMANENTES.

Si todavía quieres registrarlos, pasa al 112. Si prefieres no correr riesgos con tu salud, regresa al 75 y escoge otra opción.

131

El corredor se prolonga hacia el norte durante un largo trecho antes de acabar en un tramo descendente de una escalera. Aquí no hay antorchas en los muros y esta parte del pasillo es desde luego muy sombría. De la oscura profundidad de los últimos escalones te llega un sonido peculiar, semejante al que producirían burbujas al estallar sobre la superficie de una ciénaga.

Desde luego, Pip, a mí no me gusta ese sonido, pero si quieres bajar por la escalera, puedes pasar al 195. En caso contrario, puedes regresar al 128 y escoger otra dirección.

132

—¡Oh, señor! —gime EJ en cuanto penetras en esta resplandeciente esfera—. Aquí habrá arañas. Arañas gigantescas con enormes patas peludas, ojos inyectados en sangre y mordeduras venenosas y...

—Silencio, EJ —le dices con firmeza, muy consciente por experiencias anteriores de su obsesión con las arañas. Es igual, quizá tenga razón: todo este lugar es una masa de telarañas, aunque para hacer justicia a la realidad, no se ve araña alguna. Extiendes la mano para apartar las telarañas que hay ante ti.

—¡No toques las telarañas! —chilla EJ—. ¡Eso es lo que atrae a las arañas!

—¡Tonterías! —replicas con firmeza—. No podemos ver a dónde vamos si no apartamos las telarañas.

—¡Nos veremos en apuros si insistes en hacer eso! —insiste EJ.

—De ningún modo —añades con firmeza—. Fíjate: no hay una sola araña a la vista.

Desde luego. Pero al apartar las telarañas has dejado al descubierto a un Mervillion dentado. Se halla agazapado a menos de dos metros de ti y dispuesto a saltar.

Los Mervilliones son una raza de lagartos astrales que guardan un lejano parentesco con los Dragones de bronce. La variedad dentada es especialmente mortal en razón de su mal aliento, que te privará de diez de tus preciados PUNTOS VITALES una de cada tres veces que el monstruo intente atacarte, tanto si tiene éxito como si no lo tiene. Al margen de la halitosis, el Mervillion ataca sacando 5, logra un daño adicional de 3 puntos y posee 40 PUNTOS VITALES. Si te mata, pasa al 14.

Si sobrevives a este encuentro, las cosas se complicarán.

Si llegaste a esta esfera directamente o como Andarín sin más posibilidades, lanza dos dados. En el caso de que lo que saques no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, dispones de posibilidades de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar por el sendero del noroeste, pasando al 151 o por el del sur, pasando al 178. En cualquier caso, conservarás tus posibilidades de Andarín para una sección más si sobrevives en la siguiente esfera.

Si llegaste a esta sección como Andarín y aún te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar por el sendero del noroeste, pasando al 151 o por el del sur, pasando al 178, pero ya NO te quedarán posibilidades de Andarín cuando llegues.

133

El sendero concluye de repente ante una alta puerta gótica que está ligeramente entreabierta.

Como nunca desaprovechas una oportunidad de meterte en apuros, franqueas la puerta y te encuentras en una sombría sala de muros de piedra. Aguardas un momento a que tus ojos se acostumbren a la penumbra y al poco distingues junto a la pared más lejana un atrayente cofre de herrajes de latón. Sólo tras haber dado un paso hacia allá es cuando adviertes que hay aquí tres guardianes fantasmales.

Esta podría ser una noticia buena o mala. Todo depende de que tengas un Triturafantasmas. Si lo tienes, tres golpes rápidos y sacar 6 o más con dos dados es todo lo que necesitarás para acabar con los tres guardianes fantasmales. Si no lo tienes, no te quedará más remedio que pelear con los tres. Cada fantasma posee 30 PUNTOS VITALES, ataca con éxito si saca 4 o más y se anota un daño adicional de 3 puntos. Cuando un fantasma saque 12, eso indicará que quedas paralizado durante un turno del combate.

Si los fantasmas te matan, pasa al 14. Si sobrevives, puedes abrir el cofre, pasando al 168.



El sendero concluye ante una alta puerta gótica.

134

La puerta del temible artilugio se abre por completo para mostrar a una figura pálida y esbelta, a un individuo de prominentes colmillos y tremendamente agujereado, que viste un frac, una negra capa y unos guantes blancos. Con sus ojos rojizos centelleando cae en tus brazos y está a punto de ser atravesado por EJ.

—Has dado muerte al famoso torturador —dice con voz entrecortada—.
Cuyo nombre es Seamus en verdad.
Un irlandés malvado.
Que merecía su hado
Porque ahí me tuvo desde Navidad.

Gimiendo para ti, te liberas de este excéntrico ser. Esos horribles versos te bastan para saber que has vuelto a encontrarte con el increíble Diablo poético, célebre a lo largo y a lo ancho de todo Avalon por componer los peores versos del Universo conocido.

—¿Se encuentra usted bien, Diablo poético? —preguntas, indicando los diversos agujeros que le han hecho los pinchos de la doncella de hierro.

—Una pequeña molestia, mi querido amigo y libertador —te responde—. Me encontraré perfectamente bien con tal de no beber agua. Y ahora, puesto que has tenido la amabilidad de librarme de esa espantosa máquina, te propongo lo siguiente: convertirme en tu fiel guía, filósofo y amigo durante el resto de la aventura; deleitarte con odas heroicas, improvisar poemas para celebrar tus victorias, crear perspectivas poéticas para...

Dada la abominable calidad de las poesías del Diablo, todo eso parece una sentencia de muerte.

—No es preciso —le dices a toda prisa—. Estoy seguro de que un poeta de su talento haría mejor dedicándose a realizar un gran poema épico: el auge y la caída del Imperio romano, quizá. Por mi parte, no preciso de agradecimiento ni de ayuda, excepto tal vez de alguna indicación sobre dónde pueda estar el escudo reflectante de Pendragón.

Ante lo cual el Diablo alza sus manos entusiasmado y declama:

Mi amigo busca el espejo reflectante
Que llevaba el gran Pendragón.
Sé cual es su intención:
Llegar al Risco sin dilación
Y allí de cualquier modo posible
Acabar con la maldición terrible.

Qué fortuna con alguien como yo contar
Y así el escudo hallar.
Sube escaleras aquí y escaleras allá,
A derecha, a izquierda, a la derecha hacia allá
Por la segunda puerta
(y con el piso alerta).
Luego resuelve el enigma de la bolsa
Para que tengas un mañana
¡Y tu búsqueda no será vana!

Dicho lo cual se desploma en un acceso de éxtasis creativo.

Mejor será que salgas sigilosamente y le abandones a su suerte, Pip, antes de que vuelva a insistir en acompañarte. Puedes abandonar la cámara de tortura regresando al 91 y reanudando desde allí tu camino.

135

—¡Hala! —chilla el gato karateka, lanzando el antiguo grito de guerra de su especie. Moviéndose con relampagueante celeridad, salta para patearte en la garganta.

Tan rápido es que se anota el primer golpe, con el que pierdes 5 puntos. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, debes saber que el gato karateka posee 50 PUNTOS VITALES, ataca con éxito sacando 4 y logra un daño adicional de 3 puntos.

Si sobrevives, puedes pasar directamente al brazo de piedra en el 169. De otro modo, puedes ir directamente (aunque de mala gana) al 14.

136

El pasillo se prolonga hacia el sur durante unos quince metros, hasta que adviertes señales de obras recientes. Cuando avanzas un poco más, ves que el pasillo ha sido cuidadosamente cerrado con piedras sin desbastar y argamasa. Justo antes del muro se abre un vertedero que desciende hacia las profundidades. En el muro, junto al vertedero, alguien ha escrito a toda prisa una serie de números:

6 3 21 18 23 1 3 13 1 6 3 24 5 16 18 3 18 21 6 5 6 23 21 6 25 6 23 22 6

Quizá sean instrucciones técnicas para los constructores o quizá se trate de otra cosa. Entre tanto, puedes optar por deslizarte por el vertedero, pasando al 197, o volver al 102 para escoger otra dirección.

137

Bajo esta cúpula crecen unos árboles. No son muy bonitos pera al fin y al cabo se trata de árboles. Avanzas por tanto y pronto sientes como si estuvieras en la linde de un bosque sombrío, húmedo y más bien amenazador.

Es difícil decir por qué estos árboles resultan tan desagradables. Parecen bastante normales (bueno, casi normales), pero hay algo aquí...

—No me gustan estos árboles —observa EJ.

Te detienes ante uno (se trata de un olmo, a juzgar por su apariencia) para examinarlo más atentamente. Aun así, es difícil precisar qué hay de ominoso en todo esto.

—Confío en que no tocarás ese árbol —masculla EJ.

Tocas el árbol.

—¡Cuidado! —grita alarmada EJ—. ¡Ya te lo advertí!

Así fue. Y con razón. De un agujero del árbol se desliza un ser gris de pesadilla, que viste un taparrabos. Tiene una mirada salvaje y unos brazos delgados y muy largos.

—¡Es un espectro! —gime EJ—. ¡Bueno, así no tengo que intervenir!



Del árbol se desliza un mustio ser de color gris.

Es verdad. Las armas de cualquier tipo —incluso las mágicas como la fiel EJ— resultan absolutamente inútiles contra los espectros. Sólo podrás emplear tus manos. Necesitarás sacar 6 o más para asestar un golpe y sólo te anotarás lo que marquen los dados. Este espectro, en concreto, posee 33 PUNTOS VITALES, ataca sacando 5 y te priva de PUNTOS VITALES con el alarmante daño adicional de 5 puntos. Si el espectro te mata, pasa al *14**.*

Si sobrevives al encuentro, las cosas se complican mucho.

Si llegaste directamente a esta esfera o como Andarín privado de más posibilidades, lanza dos dados. De sacar algo que no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, dispones de posibilidades de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar por el sendero del sudeste, pasando al 198, por el del sur, pasando al 215, o por el nornordeste, pasando al 159. En cualquier caso, conservarás tus posibilidades de Andarín para una sección más si sobrevives en la siguiente esfera.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y ya no te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el sudeste, pasando al 198; hacia el sur, pasando al 215, o hacia el nornordeste, pasando al 159, pero NO te quedarán posibilidades de Andarín cuando llegues.

138

Qué chasco, o posiblemente, qué alivio; esta esfera se encuentra vacía. Al menos parece vacía.

—Dudo de que esté vacía —observa fastidiosamente EJ—. ¿Por qué no miras un poco a tu alrededor?

Pero, tras haber mirado, descubres que tu primera impresión era correcta.

Eso te deja varias alternativas. En primer lugar, si ya has agotado tus posibilidades de Andarín, tienes que lanzar dos dados y pasar directamente a la sección que se te indique en la clave del 162. A no ser, desde luego, que hayas sacado 6, 9 ó 12. en cuyo caso has logrado nuevas posibilidades de Andarín para dos secciones más. Si esto sucede (o si te quedaban posibilidades de Andarín), puedes caminar hacia el noroeste, pasando al 122; hacia el sudeste, pasando al 170, o hacia el oeste, pasando al 124.

139*S**

¡Arrrrrgh!

¡No es extraño que tuvieran echado el cerrojo de esta puerta! Este ser peludo y enorme que se lanza contra ti como un tren expreso dobla en tamaño a una casa. Tiene además unos dientes como los de un dinosaurio, unos músculos como los de un elefante y unas garras como guadañas.

De acuerdo, hay un poco de exageración; pero a pesar de todo, resulta terrible. Parece que deberás entablar una auténtica batalla.

O quizá no, puesto que puede aceptar un soborno si tienes a mano 1.000 monedas de oro. En caso contrario, habrás de librar una dura pelea con alguien que posee 30 PUNTOS VITALES, ataca sacando 5 y se anota un daño adicional de 3 puntos.

Si te mata, probablemente conoces ya el camino al 14. Si no te mata, pasa al 109.

140

Das un mordisco a la calabaza más próxima, que inmediatamente te lo devuelve, privando a tu pierna de siete PUNTOS VITALES.

Si eso te mata, pasa al 14. En caso contrario, vuelve al 180 y trata de dominar tu gula.

141

Observas la figura encogida de un joven aventurero que duerme plácidamente en el interior de un anillo de piedras enhiestas. Hay algo familiar en esa figura y, cuando la miras más de cerca, ¡descubres con horror que eres *tú*!

¿Has muerto? Pero esto no parece en manera alguna el temible **14** (aunque el **141** se le asemeje bastante de algún modo). Miras en torno de ti y descubres que estás flotando en el aire. Se trata de una sensación muy extraña, aunque de ningún modo desagradable. Pero ¿cómo subiste hasta aquí?

Y lo que quizás es más importante: ¿cómo te propones bajar?

Hay una neblina que se alza de las piedras enhiestas y se extiende hacia ti como un banco de

bruma.

Te examinas y te ves como siempre: la misma ropa, el mismo equipo... No, la fiel EJ ha cambiado: ahora su hoja es dorada,

—Oye, EJ, ¿no sabrás lo que nos ha pasado? —preguntas.

—No me pagan por pensar —replica ásperamente EJ—. Pero ya que por una vez solicitas mi opinión, te diré que hemos realizado una proyección astral.

—¿Proyección astral?

—Merlín solía hacerla cuando era más joven. Se produce cuando abandonas tu cuerpo y vagas por ahí como un fantasma. Un entretenimiento estúpido, a mi juicio.

La neblina se acerca.

—¿Pero para qué se hace? —inquieres.

—Y yo qué sé —dice EJ, encogiendo la cruz de su empuñadura—. Soy una espada, no un filósofo. Creo que Merlín lo hacía porque así se sentía importante el viejo estúpido.

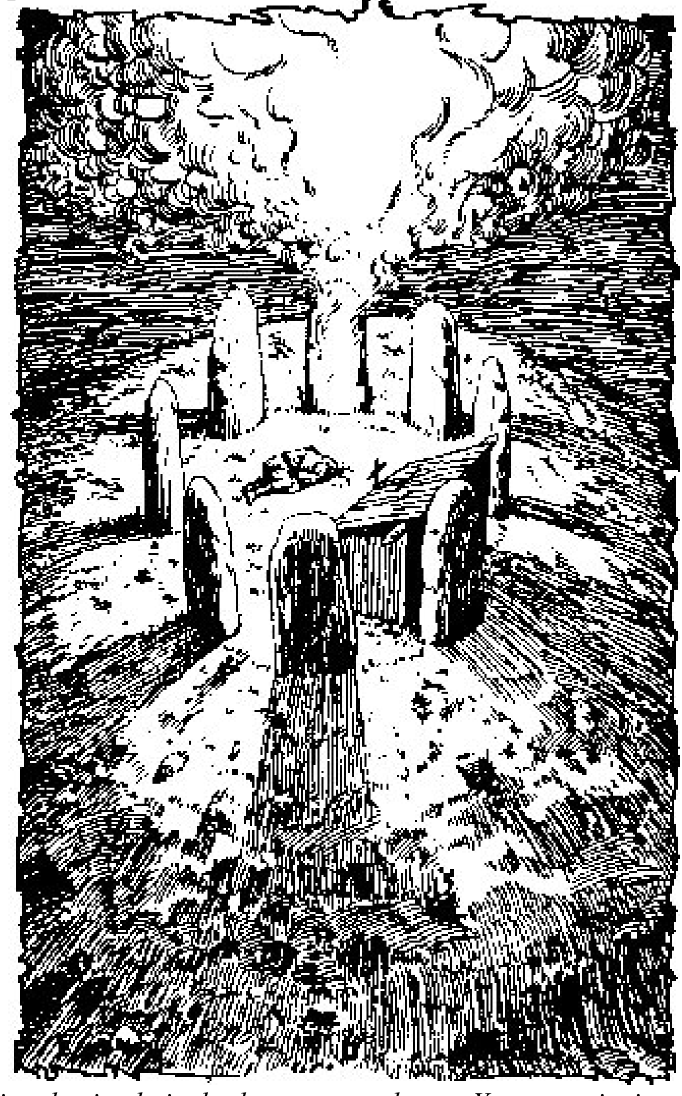
¡Tienes ya la neblina casi encima y, para tu sorpresa, adviertes que allí hay una puerta!

—EJ, ¿puedes ver algo en esa neblina?

—¿Te refieres a la puerta? Claro que puedo verla.

La neblina se detiene. La puerta se alza directamente frente a ti.

Esto es curioso. Si quieres pasar por la puerta, tendrás que ir al 162. De otro modo, la situación determinará que pases al 188.



Miras hacia abajo desde una gran altura. ¡Y te ves a ti mismo!

142

¡Qué fascinante! Uno de los zombis llevaba una bobina sin hilo, un cabo de vela, una caja de cerillas usadas y una aguja metálica de hacer punto. Otro tenía una goma de sujetar. El tercer zombi llevaba todos los planos para la construcción de una Máquina Deslizante Prehistórica. ¡Ya no se ven cosas así en estos tiempos!

Si pasas a la página 95 hallarás esos ingeniosos planos. Mejor aún, puedes emplearlos para fabricar tu propia Máquina Deslizante Prehistórica que quizá te resulte útil más adelante. Mientras tanto, regresa al 75 y escoge otra opción.

143

—¡Mira adonde nos has llevado! —chilla EJ—. ¡Esta ha sido la decisión más estúpida que has tomado en esta aventura!

Y por una vez es difícil no estar de acuerdo con EJ. Sobre todo si se tiene en cuenta el hecho de que, al penetrar en la resplandeciente esfera, te hallas en una gigantesca jaula cuyo único otro ocupante es un gigantesco Squackdiddle.

Los Squackdiddles resultan tan raros que muchos científicos consideran extinguida la especie. Sin embargo, los campesinos —sobre todo en el Distrito del Lago— afirman de vez en cuando haber visto uno a lo lejos (por lo común devorando reses enteras). Las descripciones que acompañan a estas afirmaciones coinciden en afirmar que este ser es mayor que un dragón. Y, por añadidura, más horrible que una pesadilla y casi tan malhumorado como un toro de la granja de Acton.

Y tienes a uno de ellos en la jaula contigo...



En la jaula está contigo un gigantesco Squackdiddle.

El Squackdiddle (que ahora mismo se adelanta hacia ti) tiene nada menos que 55 PUNTOS VITALES. Necesita sacar 8 o más para asestar un golpe, pero se anota en cada uno un daño adicional de 10 puntos. Si te mata, lo que parece muy probable, pasa al 14.

Si sobrevives a este choque, las cosas se complican.

Sí llegaste a esta esfera directamente o como Andarín a quien no quedaban más posibilidades, lanza dos dados. Si sacas algo que no sea un 6, un 9 o un 12, pasa a la sección indicada en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, tienes capacidad de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes pasar por el sendero del nordeste hasta el 170 o por el del sudeste hasta el 184. En cualquier caso, conservarás tus posibilidades de Andarín para una sección más si sobrevives en la próxima esfera.

Si llegaste hasta esta esfera como Andarín y te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el nordeste hasta el 170, o hacia el sudeste hasta el 184, pero NO te quedarán más posibilidades de Andarín cuando llegues.

144

¡Alguien ha construido una casa aquí! Se alza en un cráter en el límite del horizonte. Es una especie de castillo gótico en miniatura, repleto de torrecillas y de banderas ondeantes. (Al menos ondearían si soplara la brisa; o si hubiera aire, viniendo a eso; me pregunto cómo te las arreglas para respirar.) El suelo del cráter se halla cubierto por una capa de polvo de quince centímetros de profundidad. Y como no hay rastro de huellas, puedes deducir que nadie ha estado aquí en muchísimo tiempo... quizás incluso en siglos.

Pero si deseas explorar esta curiosa mansión, pasa al 196. Si crees que será una pérdida de tiempo, siempre puedes regresar al 125, teniendo presente que siguiendo el sendero más allá del horizonte no consumes las posibilidades de Andarín que puedas poseer.

145

El corredor se prolonga hacia el oeste durante cerca de treinta metros hasta acabar en una puerta en la que un aviso dice de modo destacado:

PELIGRO
PROHIBIDO EL PASO

Claro está que puedes ignorar esta advertencia, abriendo la puerta si pasas al 177. O puedes retroceder al 102.

146

¡Magnifico! ¡Esto es otra cosa! Has penetrado en una resplandeciente esfera translúcida en donde hilos de muy diversos colores tejen cortinas en el aire y en donde tenues sonidos se mezclan para formar la música más deliciosa que jamás hayas oído.

Te hallas extasiado. Suaves brisas empujan oleadas de aromas, penetrantes y exóticos, que te embriagan. Una leve frescura atraviesa tu piel y envía torrentes de sensaciones hasta tu médula espinal. Eres bombardeado por un puro placer.

¡Y va a ser tu muerte si no tienes cuidado! Este es precisamente el tipo de lugar en el que podrías permanecer hasta morir de inanición (con una estúpida sonrisa en tu cara). Lanza dos dados rápidamente con objeto de averiguar si puedes romper este delicioso sortilegio. Si sacas 5 o menos, acabas de descubrir el medio más placentero de pasar al 14. Si sacas más de 5, descubres en ti la fuerza de voluntad suficiente para tomar una decisión racional.

Si no te queda capacidad de Andarín, lanza dos dados. Si sacas algo que no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección que se te indiquen en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, dispones de capacidad de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar por el sendero del este, pasando al 124; por el del oeste, pasando al 192; por el del noroeste, al 125, o por el del sudeste, pasando al 127. En cada caso conservaras tu capacidad de Andarín para una sección más, si sobrevives en la siguiente esfera.

Si aún te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el este, pasando al 124; hacia el oeste, pasando al 192, hacia el noroeste, pasando al 125 o hacia el sudeste, pasando al 127. Pero cuando llegues NO te quedarán ya posibilidades de Andarín.

147

El purpúreo ser menea entristecido su enorme cabeza, alza una mano sarmentosa y te apunta con un dedo huesudo.

—¡Fallaste! —murmura lanzando un rayo plateado hacia ti.

Que te lleva directamente al 14.

148

El pasillo corre hacia el oeste y luego tuerce en dirección norte. Pero antes de que eso suceda, advertirás que existe un ramal, también orientado hacia el norte.

Si decides permanecer en el pasillo en que te encuentras, desviándote al final hacia el norte, pasa al 171. Si prefieres explorar el ramal que también se dirige hacia el norte, pasa al 163.

149

Empujas la puerta, sin molestarte en llamar puesto que no habrá nadie en la casa. Se abre con facilidad y aparece un vestíbulo pequeño, de losas de mármol.

Contienes la respiración y entras.

—¡Eh! —gritas—. ¡Soy un ladrón y he venido a robar en esta condenada casa!

No pasa nada.

—¡Soy también un vándalo! —proclamas con voz aún más fuerte—. ¡Y me propongo hacer pedazos hasta el último mueble!

No pasa nada. Bravo por la Merlín Seguridad Ltda. y por la posibilidad de una protección mágica. Sólo hay una puerta en este vestíbulo (aparte de aquélla por la que entraste) y te diriges resueltamente hacia allá. Casi has llegado a la puerta cuando alguien te toca en el hombro con suavidad. Te vuelves al instante para encontrarte frente al vampiro más terrorífico que hayas tenido nunca la desgracia de ver.

—Hola —dice—. Soy el mayordomo. —Sonríe malignamente al añadir—: Y además el agente de seguridad...



El vampiro sonríe...

Si por casualidad posees una estaca de madera podrás acabar con este tipejo en tu primer ataque con éxito (sacando 6 o más, ya que no estarás empleando a EJ). De otro modo deberás luchar con él hasta la muerte, situación familiar para los vampiros. Posee un total de 38 PUNTOS VITALES, ataca con éxito si saca 3 o más y consigue con sus dientes un daño adicional. Si te muerde en la

*garganta (sacando 12) no sólo mueres instantáneamente y pasas al **14**, sino que de un modo automático pierdes 15 PUNTOS VITALES del total de tu siguiente encarnación. No tomes a broma a los vampiros. Si este primo de Drácula te mata, pasa al 14. Si sobrevives, pasa al 204.*

150

¡Es una diminuta iglesia! Un edificio muy agradable, construido en madera, como ya has advertido, y tan pequeño que a buen seguro contará con muy pocos feligreses. Pero está bien cuidada y limpia. No hay rastro de moho ni de esos hongos que parecen haber surgido en todos los edificios desde que se lanzó la Maldición.

Franqueas la puerta y descubres que su interior es tan atrayente como lo que se ve desde fuera. Encuentras además un anciano vestido con un pardo ropón y que dispone sobre el altar unas flores silvestres. Se vuelve al oírte entrar y te observa con ojos brillantes.

—Tardaste —dice.

—¿Cómo?

—En llegar —añade.

—¿Quiere usted decir que me esperaba?

—Oh, sí —explica —. Tuve una visión del joven héroe que acabaría con la Maldición, y coincide contigo. Espero que no te habrás creído esa tontería del hechicero Kran.

—¿El hechicero Kran? —repites, sin llegar a entender absolutamente nada de lo que dice.

— Ya sabes que no es más que un prestidigitador. Sería incapaz de lanzar una maldición a un huevo podrido. El verdadero problema radica en la Séptima Hermana.

—¿La Séptima Hermana? —inquieres.

—La Séptima Hermana —repite—. Ahora vete porque no te queda tiempo.

—¿Pero no va a decirme quién es la Séptima Hermana?

—No hay tiempo —replica, y luego añade misteriosamente—: Saturno está desplazándose hacia la Octava Casa y Plutón entrará en trino con Urano, es decir, en ángulo de 120°. Y todos sabemos lo que eso significa, ¿verdad?

—¿Sí? —preguntas asombrado.

—Claro —declara tajante-—. Espero que tengas tu Triturafantasmas.

Bueno, tanto si lo tienes como si no lo tienes, no llegarás muy lejos hablando con este chalado. Evidentemente, lo que debes hacer es volver con sigilo al 99 antes de que se ponga violento.

151

Aquí hace frío. La cúpula que se alza por encima de tu cabeza es cristalina. La temperatura, desde que penetraste en esta esfera resplandeciente, ha bajado de modo notable. En realidad, está helando.

Avanzas, empezando a sentirte entumecido. Por delante de ti se forman en el aire cristales de hielo, como una cortina de tenue nieve. Es muy difícil por eso distinguir a dónde vas. Pero no te abandona tu suerte de aventurero. Rápidamente tropiezas con una plataforma de piedra labrada sobre la que se halla una caja de reluciente metal. De su tapa asoman tres palancas. Una placa de bronce en un costado identifica la caja:

MAQUINA METEOROLÓGICA

Eso lo explica todo. Lo malo es que las instrucciones, en una segunda placa bajo la primera, no parecen estar muy claras:

INSTRUCCIONES
ATENCIÓN: ES PELIGROSO UN USO INCORRECTO.
ATENCIÓN: PARA PONERLA EN MARCHA UTILICE SOLAMENTE LA PALANCA ADECUADA.

ATENCIÓN: EL EMPLEO ERRÓNEO DE UNA PALANCA PUEDE RESULTAR FATAL.
AVISO: SOLO LA PALANCA ADECUADA UNIRÁ ESTAS PALABRAS:

DELANTERO........(   )......MARCA

Te toca decidir, Pip. Si bajas la palanca de la izquierda, pasa al 166. Si bajas la palanca del centro, pasa al 187. Si bajas la palanca de la derecha, pasa al 194.

152

El túnel desciende a lo largo de unos treinta metros y luego acaba en un breve tramo de escalera. Sus peldaños, de piedra, apenas están tallados. Ya que has llegado aquí, bajas por la escalera hasta hallarte en una estancia larga y estrecha. De una clavija hincada en la pared opuesta cuelga el casco más extraño que hayas visto nunca. Está hecho de un metal negro azabache en cuyas profundidades se agitan perpetuamente unas luces centelleantes como lejanas estrellas en una noche de invierno. No hay nadie más en la estancia, pero entre el casco y tú se alza una estatua de latón de tamaño natural. Una inscripción en la base te informa:

«SOLO YO PUEDO DECIRTE COMO LLEVAR SIN RIESGO EL CASCO DE MORGREF».

Quizá sea cierto, pero esta figura nada te va a decir porque al parecer un aventurero vandálico la privó de la cabeza.



Algún osado vándalo parece haber privado de cabeza a la estatua.

Desde luego no existe razón alguna para llevarte el casco; eres perfectamente libre de volver al 125 y seguir por otro camino desde allí. Pero si quieres el casco, las cosas van a resultar un poco más difíciles.

En primer lugar, si sucede que llevas alguna cabeza de latón de cualquier tipo, puedes tratar de colocarla sobre los hombros de la estatua, pasando al 189. Si no tienes una cabeza de metal puedes probar, de cualquier manera, a pedir consejo a la estatua, pasando al 207. O simplemente limítate a coger el casco sin más ceremonias, pasando al 213.

153

El tercer zombi llevaba los planos para la construcción de una Máquina Deslizante Prehistórica. ¡Ya no se ven cosas así en estos tiempos!

Si pasas a la página 95 hallarás esos ingeniosos planos. Mejor aún, puedes emplearlos para fabricar tu propia Máquina Deslizante Prehistórica, que quizá te resulte útil más adelante. Mientras tanto, regresa al 75 y escoge otra opción.

154

El corredor se prolonga hacia el oeste hasta unirse perpendicularmente con otro que se extiende en dirección norte-sur. Frente por frente, al otro lado de este segundo pasillo, hay una puerta. *Si deseas obtener una perspectiva más amplia del pasillo norte-sur, pasa al 163. Si puedes vivir sin eso y deseas (con impaciencia) franquear la puerta, pasa al 180.*

155

—¡Eh! ¿A dónde crees que puedes ir? —aúlla la cabeza de Stanley cuándo tratas de deslizarte sigilosamente.

—¡Vamos a hacerle pedazos, Stanley! —gruñe la cabeza de Charles.

Y tras estas palabras el perro de dos cabezas se lanza salvajemente contra ti.

El problema es que este ser tiene 25 PUNTOS VITALES por cabeza y tendrás que cortar las dos antes de que deje de morderte. Y a propósito, sus dientes se anotan un daño adicional de 3 puntos si saca 5 o más con dos dados, consiguiendo dos ataques por cada uno de los tuyos.

Si este estúpido te mata, pasa al 14. Si sobrevives, puedes abrir el cofre en el 206.

156

¡Fíjate en donde pisas, Pip! En cuanto has puesto pie en esta resplandeciente esfera, te has encontrado al borde de un precipicio cuyo fondo ni siquiera alcanzas a distinguir.

Una rápida mirada a tu alrededor te convence de que, en realidad, estás sobre una pequeña plataforma (apenas 2x2 metros) con el abismo a uno y otro lado. No estás solo. En la plataforma hay una ancianita armada con un trombón de varas.

--¡Fuera! —chilla—. ¡Aquí no hay sitio para dos! No te aproximes. ¡Como te acerques, te mataré!

El problema es que la única manera de salir de esta plataforma consiste en pasar junto a la ancianita. Te adelantas para empujarle cortésmente y se lanza contra ti de un salto.

A tan corta distancia ese trombón ocasiona 7 puntos de daño adicional si logra manejarlo con éxito, cosa que conseguirá de sacar 6 o más. La ancianita tiene 30 PUNTOS VITALES. Pero el verdadero problema de esta situación radica en que, de sacar tú 5 ó 7, eso indicará que has perdido pie y caído al abismo para acabar en el 14. Pero aunque consigas mantenerte en la plataforma, esta irascible ancianita todavía puede matarte, enviándote al 14.

Si sobrevives, pero ya no te quedan posibilidades de Andarín, tendrás que lanzar dos dados. Irás así directamente a la sección que te indique la clave del 162. A no ser, desde luego, que saques 6, 9 ó 12; en este caso, dispondrás de posibilidades de Andarín para dos secciones más. Si esto sucede (o si te quedan posibilidades de Andarín), puedes ir hacia el noroeste, pasando al 133, o hacia el sudoeste, pasando al 170.

157

—¿Qué ha sucedido aquí, Majestad? —preguntas sin retroceder, como se te dijo, pero sin avanzar más tampoco.

—¡Hemos sido atrapados por la Maldición! —responde el rey con voz entrecortada—. Si tratas ahora de rescatarnos, morirás a buen seguro. Nuestra única esperanza es que vuelvas y trates de romper la Maldición.

Como incluso los reyes pueden equivocarse, todavía puedes saltar y tratar de rescatarlos, pasando al 203. Pero si consideras más prudente retroceder, puedes volver sobre tus pasos hasta el 128.

158

—¡Vete con mi bendición! —exclama el purpúreo Pondifilous Maximus al tiempo que agita una mano.

Estas son tus opciones:

Si llegaste a esta esfera directamente o como Andarín a quien ya no quedaban más posibilidades, lanza dos dados. Si sacas algo que no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección indicada en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, dispones de posibilidades de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar hacia el este, pasando al 133 o hacia el sudeste, pasando al 138. En cualquier caso, conservarás tus posibilidades de Andarín para una sección más si sobrevives en la próxima esfera.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el este, pasando al 133, o hacia el sudeste, pasando al 138, pero cuando llegues hasta allá NO te quedarán más posibilidades de Andarín.

159

¡Fíjate, Pip, en dónde pisas! En cuanto has puesto pie en esta resplandeciente esfera te has encontrado al borde de un precipicio cuyo fondo ni siquiera alcanzas a distinguir.

Una rápida mirada en torno te convence de que, en realidad, te hallas sobre una pequeña plataforma (apenas de 2x2 metros) con el abismo a uno y otro lado. No estás solo. En la diminuta plataforma hay un ancianito armado con una gaita.

—¡Fuera! —chilla—. ¡Aquí no hay sitio para los dos! No te aproximes. ¡Como te acerques, te mato!

El problema es que la única manera de abandonar esta plataforma consiste en pasar junto al ancianito. Te adelantas para empujarle cortésmente y se lanza contra ti de un salto.

A distancia tan corta la gaita te ocasionará un daño adicional de 7 puntos si sabe manejarla. Lo conseguirá sacando 6 o más. El ancianito tiene 30 PUNTOS VITALES. Pero el verdadero problema con este pequeño asunto es que si sacas 5 ó 7, eso indica que has perdido pie y caído al precipicio. Pasa entonces al 14. Pero aunque no caigas, ese ancianito también puede matarte, en cuyo caso pasarás igualmente al 14.

Si sobrevives pero ya no te quedan posibilidades de Andarín, tienes que lanzar dos dados e ir directamente a la sección indicada en la clave del 162. A no ser, desde luego, que saques 6, 9 ó 12. En ese caso habrás logrado nuevas posibilidades de Andarín para dos secciones más. Si así sucede (o si te quedan posibilidades de Andarín) puedes caminar hacia el nordeste, pasando al 192; hacia el sudeste, pasando al 151, o hacia el sursudeste, pasando al 137.

160

Te lanzas furiosamente sobre él, empuñando a EJ. Kran alza un delgado dedo y un rayo purpúreo brota de su punta, se extiende hacia ti y establece contacto con tu nariz. Quedas instantáneamente transformado en un cubo de temblorosa gelatina (con sabor a ciruela).

—Y me decían que eras un aventurero inteligente —añade suspirando Kran.

Pasa bamboleándote al *14*.

161

El purpúreo ser menea entristecido su enorme cabeza, alza una mano sarmentosa y te apunta con un dedo huesudo.

—¡Fallaste! —murmura lanzando un rayo plateado hacia ti.

Que te lleva directamente al *14*.

162

¡Que sitio tan increíble! Te encuentras en una vasta llanura, tan lisa como la palma de la mano. Una rápida mirada hacia atrás es todo lo que necesitas para convencerte de que la puerta por la que pasaste ha desaparecido. Ha sido reemplazada por un acantilado altísimo e inaccesible.

Ante ti se extiende una red de senderos que une una serie de esferas relucientes, imprecisas esferas cuyo diámetro es aproximadamente el doble de tu propia altura. Allá arriba un sol azul se cierne inmóvil en un cielo sin nubes.

¡Tratas de dar un paso hacia adelante y caes de bruces!



Ante ti se extiende una red de senderos que une una serie de esferas resplandecientes.

Pero un aventurero astuto como tú pronto encontrará el modo de desenvolverse aquí, aunque resulte bastante complicado hasta que te acostumbres. En primer lugar, estudia el dibujo de la *página 92* *que te muestra la red de senderos y las esferas (y también te recuerda, incidentalmente, que te hallas en el Plano Astral). Ninguna de las esferas tiene número, pero ocho poseen letras que*

te indican en clave el número de la correspondiente sección. Para viajar por el Plano Astral has de lanzar dos dados e ir a la esfera que te señala el cuadro de abajo:

RESULTADO	VETE A LA ESFERA
2	A
3	B
4	C
5	D
6*	ANDARÍN
7	E
8	F
9*	ANDARÍN
10	G
11	H
12*	ANDARÍN

Como puedes ver, algunos resultados te conducen directamente a una esfera: y si esos son los que tú sacas, debes ir a la sección cuyo número se te indica en la clave. Pero si sacas 6, 9 ó 12, consigues la capacidad de un Andarín astral para dos secciones. Eso significa que al llegar a una esfera tienes la opción de caminar por un sendero para ir a otra esfera, y cuando ya no tengas nada que hacer en ésta, puedes caminar por otro sendero hacia una nueva esfera.

Cada resultado de Andarín sólo te permite recorrer DOS senderos. Después de eso, pierdes tu capacidad de Andarín hasta que consigas sacar otra vez 6, 9 ó 12. Si los dados te envían dos veces a la misma esfera, descubrirás que, fuera lo que fuese lo que hicieras la primera vez, no existe diferencia alguna: la esfera y todo lo que allí había siguen siendo exactamente iguales.

Todo esto parece muy complicado, pero lanza tus dados y mira a ver qué es lo que sucede.

163

Este pasillo corre en dirección norte-sur. Se une por el extremo del norte y por el del sur en confluencias en T con un pasillo que corre en dirección este-oeste. Aproximadamente hacia el centro del muro del este parte un ramal hacia el este. Algo más cerca del extremo del norte, en el muro del oeste, parte hacia el oeste otro ramal. Hay también dos puertas en la pared del oeste: una frente al ramal del este y la otra un poco más hacia el sur.

¿Complicado, verdad? Si quieres entrar en el pasillo este-oeste por el sur, pasa al 148. Si prefieres explorar el pasillo este-oeste por el norte, pasa al 110. El ramal que se dirige hacia el este se halla en el 154. El ramal que se dirige hacia el oeste está en el 111. La puerta más hacia el norte de la pared del oeste te llevará al 189. La puerta más al sur en la misma pared conduce al 119.

Si desde aquí quieres ir a otra parte tendrás que cavar o volar.

164

Puedes recordar muy bien los días en que los dignatarios de Avalon se sentaban en esta sala, aguardando a ser recibidos en audiencia por el rey. Ahora no tendrían en donde sentarse. Las sillas están hechas astillas.

Unas cuantas manchas de los hongos del exterior han penetrado hasta aquí, señal segura de que nadie ha utilizado la estancia desde que se lanzó la Maldición.

Ahora vuelve a examinar tu plano y elige un nuevo destino.

165

Cuando te acercas al felino de la izquierda, se alza, se estira perezosamente y te entrega una tarjeta impresa. Dice así:

ESTOY OBLIGADO A INFORMARLE QUE HE SIDO ADIESTRADO EN KARATE Y QUE MIS PATAS DELANTERAS Y TRASERAS HAN SIDO REGISTRADAS ANTE LAS AUTORIDADES COMO ARMAS PELIGROSAS.

Firmado

Félix Terribilis Izquierdo

¿Estás seguro de que deseas vértelas con un gato karateka? Si es así, pasa al 135.

Si has cambiado de idea, siempre puedes intentar alguna otra cosa en el 180.

166

La temperatura desciende a un millón de grados bajo ceso. Esto, desde luego, resulta científicamente imposible en cualquier sitio menos en el Plano Astral. Tu sangre se congela de modo instantáneo. *Pero puedes deshelarte poco a poco en el 14.*

167

—Asi que tú eres Kran, ¿no es cierto? El malvado hechicero que lanzó la Maldición sobre Avalon. ¡Deslenguado diablo! ¡Monstruoso engendro! ¡Terrible malandrín! Tú...

—Alto —dice Kran—. Nadie imaginaría que has venido hasta aquí para rescatarme.

—¿Rescatarte? —profieres con voz entrecortada—. ¡He venido aquí para cortarte el pescuezo!

—¡No digas eso! —protesta Kran—. ¡Sé que en los últimos tiempos he sido objeto de una publicidad desfavorable, pero jamás pensé que un aventurero como tú se dejaría engañar!

—¡Publicidad desfavorable! —exclamas frunciendo el ceño.

—La gente ha estado diciendo de mí las cosas más horribles —declara Kran—. Desde luego, nada de eso es cierto. Pero baja tu espada un minuto y te lo explicaré.

¿Vas a dejarte engatusar por esas palabras tan melosas y bajar a EJ? Si es así, pasa al 174. Pero si prefieres lanzarte contra él y atravesarle con EJ, pasa al 160.

168

¡Está lleno de serrín! Hurgas furiosamente como un perro que enterrara un hueso, revolviéndolo todo. Pero sólo encuentras serrín.

Disgustado, te apartas. Entonces se te ocurre una idea y vuelves para examinar de nuevo el cofre. Pues claro que tiene un doble fondo. Utilizando a EJ...

—¡Eh, no irás a usarme como destornillador! —protesta EJ.

...como destornillador, abres el compartimento secreto. Y allí encuentras bien guardado un espléndido amuleto: una esmeralda con cadena de plata. Al lado hay un pergamino que identifica la joya como el Amuleto de Sarabanda.

Puede ser un valioso hallazgo, aunque la tinta del pergamino esté ya tan borrada que no puedes leer las instrucciones mágicas relativas al amuleto. Será mejor que decidas ahora si ponértelo, guardarlo o (cosa improbable, conociéndote) dejarlo aquí.

Si ya se han acabado tus posibilidades de Andarín, tienes que lanzar dos dados y pasar directamente a la sección indicada en la clave del 162, A no ser, desde luego, que saques 6, 9 ó 12, en cuyo caso habrás conseguido nuevas posibilidades de Andarín para dos secciones más. Si así sucede (o si aún te quedan posibilidades de Andarín) puedes caminar hada el oeste, pasando al 122; hacia el noroeste, pasando al 120; o hacia el sudeste, pasando al 156.

169

Bien, lo has conseguido. El pétreo brazo que surge de la pared abre su mano de piedra cuando te acercas. La bolsa cae al suelo (y oyes el agradable tintineo de las monedas de oro).

Velozmente, la recoges y la abres con avidez. Entusiasmado descubres que contiene nada menos que 1.000 relucientes monedas de oro y una blanca y pequeña píldora.

Es indudable que te llevarás el oro. Pero si quieres tragarte la píldora debes pasar —ahora o más tarde— al 183. De otro modo, puedes volver al 163 y proseguir tu exploración.



Un brazo de piedra surge de la pared.

170

Esferas dentro de esferas. Esta se halla llena de burbujas. Burbujas corrientes de jabón a juzgar por su sabor. Pero hay varias llenas de un humo verde. Cada vez que revientas una de las burbujas de humo verde, éste estalla como un pequeño volcán. Es fascinante contemplarlo. Entre las restantes burbujas hay algunas que son alargadas en vez de esféricas y flotan en el aire como cigarros transparentes.

—¡Perdóname! —dice en alta voz EJ.

—¿Qué pasa, EJ? —-preguntas.

—¿Has visto quién está lanzando las burbujas?

Apartas tus ojos de las burbujas y miras en la dirección que te señala. Con enorme sorpresa ves, agazapado en un cojín sobre el suelo, a un Nomart Tragallamas.

Este ser, que se parece vagamente a un osito koala pero dotado de seis patas y vestido como un arlequín, está realizando uno de esos increíbles juegos de malabarismo por los que se ha hecho famosa la especie: 19 cachiporras en el aire al mismo tiempo. Cada cachiporra tiene tallado un cráneo en un extremo y muestra además una letra o una cifra. En ocasiones parece como si las letras de las cachiporras formaran palabras, pero se mueven con tanta rapidez que en realidad no llegas a

distinguir las palabras. Sin embargo, con un poco de concentración, llegas a determinar todas las letras y cifras:

E S T 1 N O E 22 U 16 A 3 L A 25 E U T I 13

—Vete en paz —dice el Nomart de repente, soltando por sus orejas un chorro de burbujas.

Esta es la mejor oferta que has recibido en todo el día, y un bonito contraste con una serie de monstruos atacándote sin provocación.

Si has agotado tus posibilidades de Andarín tendrás que lanzar dos dados e ir directamente a la sección que te indique la clave del 162. A no ser, desde luego, que saques 6, 9 o 12, en cuyo caso habrás conseguido nuevas posibilidades de Andarín para otras dos secciones. De suceder esto (o si aún te quedan posibilidades de Andarín) puedes caminar hacia el nordeste pasando al 156; al noroeste pasando al 138, o al sur pasando al 143.

171

Este pasillo se extiende en dirección norte-sur, aunque por ambos extremos se desvía hacia el este. Sin embargo, a unos tres metros al sur de la desviación del norte, parte un ramal que también se dirige al este.

A este ramal puede pasarse por el 111. El extremo del norte del pasillo que se orienta hacia el este, se halla en el 110. El extremo del sur del pasillo que se orienta hacia el este se halla en el 148.

172

Hay aquí nada menos que doce guardias del rey. Todos están muertos (y en realidad un tanto podridos). Sea quien fuere o lo que fuese que lanzó la Maldición sobre Camelot, tiene mucho de qué responder. Como recuerdas, la doble puerta conduce hacia el sur, hacia el patio de armas. Ignoras a dónde llevan las otras puertas. *Ahora vuelve a examinar tu plano y toma una decisión.*

173

—¿Cuál es el enigma, oh poderoso Maximus? —preguntas en tono grandilocuente mientras llevas con disimulo la mano a la empuñadura de EJ, acechando la posibilidad de lanzarle una estocada.

—El enigma es éste —entona muy serio el insecto purpúreo—. ¿En dónde es posible conseguir en estos días una Máquina Deslizante Prehistórica?

Le miras, atónito.

Si resulta que posees una Máquina Deslizante Prehistórica, pasa al 158. Si no la tienes, quizá recuerdes cuál de los zombis fungoides tenía los planos para construir una. Si crees que era el primer zombi, pasa al 147. Si le parece que era el segundo zombi, pasa al 161. Si piensas que se trataba del tercer zombi, pasa al 182. Si careces de algún indicio al respecto o no quieres molestarte en resolver este estúpido enigma, aún puedes tratar de partirle los dientes, pasando al 201.

174

Dubitativo y sin apartar los ojos de él, apoyas a EJ contra la puerta de la celda.

—De acuerdo —dices hoscamente a Kran—, oigamos esa historia.

—En realidad, no hay mucho que decir —Kran suspira —. Antes de nada, yo no soy un auténtico hechicero; soy un escapólogo. La única parte de magia genuina que conozco es la que consiste en generar un rayo purpúreo que convierte a las personas en gelatina con sabor a ciruela. Todo lo demás son trucos. Yo hago desvanecerse a un elefante y me especializo en soltarme de cadenas y en salir de cajas cerradas con llave; escapología, como dije.

—¿Y cómo no escapaste de esta celda? —preguntas con suspicacia.

—Ya te conté que era escapologista, pero no dije que fuera bueno. La mayoría de las cajas cerradas de las que consigo salir tienen doble fondo. Además, y aunque soy muy bueno con las cerraduras, esta celda posee un cerrojo por fuera. Aquí no me valía ningún truco. Así que tuve que quedarme hasta que llegara a rescatarme un aventurero audaz.

—¿No fuiste tú entonces quien lanzó la Maldición sobre Camelot?

—No sabría cómo hacerlo.

—¿Pues quién la lanzó? —preguntas.

Kran se vuelve, nervioso, para echar una mirada por encima de su hombro.

—¡El fantasma Grunweazel! —susurra.

¡Al instante el aire se llena del sonido de toda una orquesta que toca *Dum da dum dum*!

Retrocedes de un salto, adoptando tu posición asesina del karate.

—¿Qué fue eso?

—No hagas caso —te recomienda el hechicero Kran—. Sucede siempre que se pronuncia ese terrible nombre.

—¿El fantasma Grunweazel? —preguntas.

¡Dum da dum dum!

—Sí —dice Kran—. Indica que el fantasma Grunweazel (*¡Dum da dum dum!*) es un ser que vive en el temible Plano Astral y que cualquiera que desee matarle tendrá que ir hasta allí para encontrarle.

—¡Dios mío! —exclamas—. ¿Pero cómo puede llegar un aventurero audaz hasta el Plano Astral?

—Existe una puerta megalítica en lo alto del Risco de Glastonbury. Pero para llegar hasta allí tendrás que pasar junto al gran guardián Wyrm, y eso significa recobrar el espejo reflectante de Pendragón. Verdaderamente se trata de una tarea muy compleja.

—¿Sabes en dónde puedo hallar el espejo reflectante de Pendragón? —preguntas, yendo derecho al meollo del problema.

Kran menea la cabeza.

—No. Pero puedo decirte esto: sin la Llave Universal no podrás abrir la caja en donde ocultó Pendragón el escudo.

¡Plano Astral, un guardián Wyrm, un espejo reflectante y ahora una Llave Universal! Esta aventura está convirtiéndose en un lío formidable. Respiras hondo.

—Supongo que no sabrás en dónde puedo encontrar la Llave Universal. —preguntas.

Kran sonríe amablemente.

—En mi bolsillo —dice—. ¡Y me encantará dejártela como premio a haberme rescatado!

Qué agradable desenlace a este encuentro. Ahora que has conseguido la Llave Universal, todo lo que necesitas es encontrar el espejo reflectante, derrotar al guardián Wyrm, subir al Risco de Glastonbury, descubrir la puerta megalítica, viajar al Plano Astral, hallar al fantasma Grunweazel (¡Dum da dum dum!) y acabar con él para que desaparezca la Maldición contra Camelot. Ahora mismo, sin embargo, será mejor que vuelvas al 75 y escojas otra opción.

175

Has entrado en un estrecho pasillo. Por el extremo oeste acaba en una escalera que asciende y por el del este en un muro ciego. *Al subir los escalones, pasas al 113. Si tratas de atravesar el muro ciego, acabarás probablemente en el hospital y con un intenso dolor de cabeza. Pero si quieres buscar una puerta secreta, puedes intentarlo, pasando al 186.*

176

Esta reducida estancia era empleada por el rey Arturo para vestirse antes de las audiencias solemnes.

Dos armarios de la habitación han sido despojados de todo lo que contenían. En el ropero hay todavía una capa de armiño, pero rasgada con una daga.

Tras un panel del muro del este encuentras la puerta semisecreta que Arturo empleaba para llegar al pasillo que conducía a sus habitaciones particulares. Pero la puerta está atrancada y no conseguirás abrirla.

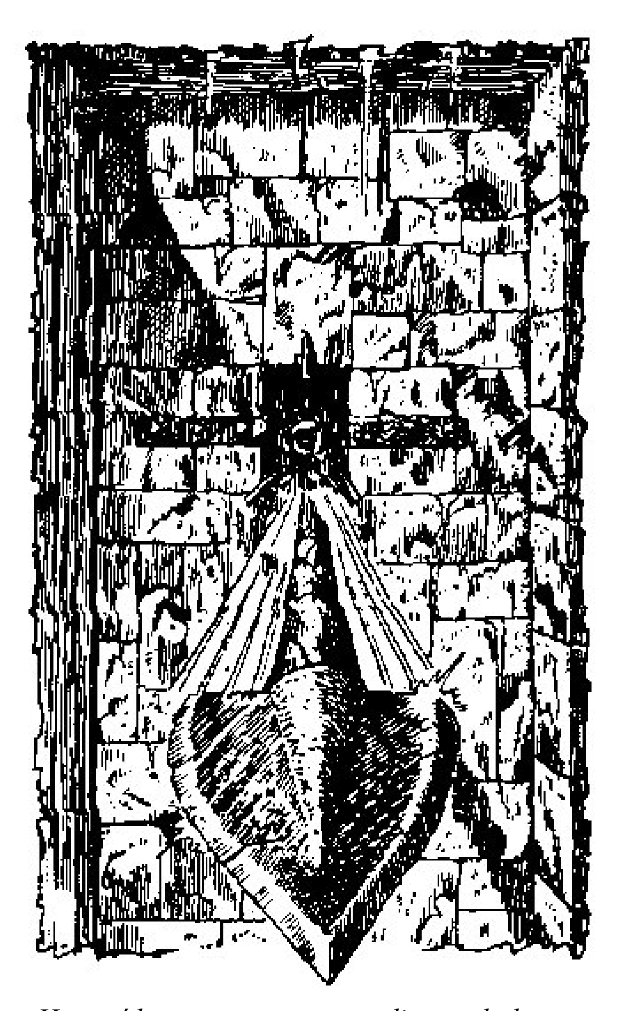
Lo que significa que no tienes más remedio que volver a estudiar el plano y elegir otro lugar al que dirigirte.

177

¡Zas!

¡Una lanza contra ti! Tras la puerta no hay más que un muro ciego en donde se ha montado un ingenioso mecanismo de muelles. Dispara una lanza contra cualquiera suficientemente estúpido como para abrir la puerta.

Pero te deja con la duda de si te ha atravesado la lanza. Echa das dados. Si sacas 7 o más, la lanza no te acierta. Si sacas menos, te ha alcanzado. En este último caso, vuelve a echar los dados y resta el resultado de tus PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al 14. Si sobrevives, lo único que puedes hacer es volver al 102.



Has caído en una trampa: se dispara la lanza.

178

Te hallas sobre un blando césped bajo una resplandeciente cúpula dorada. Pero antes de que puedas pasar mucho tiempo admirándola, te llama la atención un ser acurrucado a no más de tres

metros de distancia. Tiene todo el aspecto de mía araña, pero con cuatro patas y cara de gato. Cada pata concluye en una enorme garra.

—¡Cro-cro! —observa el extraño ser... que se precipita hacia ti.

Lo que ahí tienes, Pip, es un Oretorcorc (puedes asegurarlo por su grito peculiar). Es lento, por lo que sólo lanzará un ataque por cada dos de los tuyos. Pero tiene 40 PUNTOS VITALES y una armadura natural que resta 4 puntos de cualquier ataque que sufra. Si el Oretorcorc te mata, pasa al 14. Sí sobrevives al encuentro, las cosas se ponen complicadas.

Si llegaste a esta esfera como Andarín sin ulteriores posibilidades, lanza dos dados. De sacar algo que no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección indicada en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, dispones de la capacidad de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes ir por el sendero del norte al 132; por el del oeste al 164, o por el del este al 205. En cualquier caso, conservarás tu capacidad de Andarín para una sección más si sobrevives en la siguiente esfera.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y aún te queda capacidad de Andarín, puedes pasar por el norte al 132; por el oeste al 164 o por el este al 205, pero ya NO tendrás más capacidad de Andarín cuando llegues.

179

Al menos este sitio no ha cambiado. El patio de armas de Camelot estaba siempre muy descuidado y así sigue ahora. La hierba y la maleza crecen a través de las grietas de las losas del pavimento, y contra los muros se apoyan los restos de carros rotos.

Pero puedes salir del castillo por aquí, si es eso lo que deseas, cruzando bajo el arco y pasando por el túnel hasta el 199. *Consulta tu plano antes de tomar una decisión.*

180

¡Qué habitación tan curiosa! (Hay un dibujo la página 94.) El suelo es de losas de mármol con una orla de mosaico. Frente a la puerta se encuentran tres gigantescas calabazas huecas, como esas que has visto con apariencia humana y una luz dentro.



Hacia el extremo más alejado se alzan dos grandes columnas de mármol en forma de signos de interrogación. Incrustada en el suelo entre estas columnas hay una enorme (y horrible) calavera con tibias. A uno y otro lado de este símbolo se encuentran dos magníficos ejemplares del gato *Félix Terribilus* de cola larga. Se trata de un animal extremadamente raro y quizás el más peligroso de los felinos, incluyendo el tigre de dientes de sable. Sentado entre las columnas, sin miedo a los terribles gatos, hay un simpático conejito que viste una chaquetilla rosa y te saluda cordialmente. Pero lo más interesante de todo es un brazo de piedra que emerge de la esquina de la izquierda. Este brazo concluye en una mano de piedra, y la mano sujeta una gran bolsa de cuero sobre la que alguien ha inscrito el signo universalmente reconocible del Gremio de Orfebres, indicando que la bolsa contiene una considerable riqueza.

Existe, sin embargo, un problema aquí. Si quieres alcanzar la bolsa, puedes pasar entre las columnas y junio al simpático conejito, pero esto supone pisar en el 193 la incrustación de la calavera y las tibias. Si consideras más conveniente rehuir la calavera y las tibias, te verás obligado a pasar junto a los terribles gatos: el de la izquierda en el 165 o el de la derecha en el 116. Claro está que puedes olvidarte de la bolsa, abandonar la habitación y pasar al 163. Y si tienes hambre, puedes incluso probar una de las calabazas en el 140.

181

Aquí hace frío.

La cúpula que se alza por encima de tu cabeza es cristalina. La temperatura, desde que penetraste en esta esfera resplandeciente, ha bajado de modo notable. En realidad, está helando.

Avanzas, empezando a sentirte entumecido. Por delante de ti se forman en el aire cristales de hielo, como una cortina de tenue nieve. Es muy difícil por eso distinguir a dónde vas. Pero no te abandona tu suerte de aventurero. Rápidamente tropiezas con una plataforma de piedra labrada sobre la que se halla una caja de reluciente metal. De su tapa asoman tres palancas. Una placa de bronce en un costado identifica la caja:

MAQUINA METEOROLÓGICA

Eso lo explica todo. Lo malo es que las instrucciones, en una segunda placa bajo la primera, no parecen estar muy claras:

INSTRUCCIONES
ATENCIÓN: ES PELIGROSO UN USO INCORRECTO
ATENCIÓN: PARA PONERLA EN MARCHA UTILICE SOLAMENTE LA PALANCA ADECUADA
ATENCIÓN: EL EMPLEO ERRÓNEO DE UNA PALANCA PUEDE RESULTAR FATAL
AVISO: SOLO LA PALANCA ADECUADA UNIRÁ ESTAS PALABRAS:
CONDUCEN........ ( ) .... EN INGLATERRA

Te toca decidir, Pip. Si bajas la palanca de la izquierda, pasa al 209. Si bajas la palanca del centro, pasa al 220. Si bajas la palanca de la derecha, pasa al 214.

182

—¡Vete con mi bendición! —exclama el purpúreo Pondifilous Maximus al tiempo que agita una mano.

Estas son tus opciones:

Si llegaste a esta esfera directamente o como Andarín a quien ya no quedaban más posibilidades, lanza dos dados. Si sacas algo que no sea 6, 9 ó 12, pasa a la sección indicada en la clave del 162. Si sacas 6, 9 ó 12, dispones de posibilidades de Andarín para DOS secciones.

Si te has convertido ahora en Andarín, puedes caminar hacia el este pasando al 133 o hacia el sudeste, pasando al 138. En cualquier caso, conservarás tus posibilidades de Andarín para una sección más, si sobrevives en la próxima esfera.

Si llegaste a esta esfera como Andarín y le quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el este, pasando al 133 o hacia el sudeste, pasando al 138, pero cuando llegues hasta allá NO te quedarán más posibilidades de Andarín.

183

Te llevas la píldora a la boca. Adviertes que es un tanto efervescente y te la tragas.

—¿Te duele la cabeza? —pregunta EJ con curiosidad.

La ignoras y aguardas. Durante un momento nada sucede.

—¿Te sientes mejor? —inquiere, solícita, EJ.

Abres la boca para decirle que se calle, pero antes de que puedas proferir una sola palabra, tu cabeza explota.

Pasa al 118.



Antes de que puedas decir nada, estalla tu cabeza.

184

Has penetrado en un lugar totalmente desolado que parece extenderse hasta un árido infinito. (Se trata, sin duda, de una ilusión óptica pero desde luego muy intensa.)

Cuando te pones en marcha, te sientes de repente deprimido y tu cabeza se llena de pensamientos acerca del temible **14**.

Adviertes un movimiento a tu lado y observas que la fiel EJ debe sentirse igual, porque parece estar tratando de herirse, encajándose aún más en su propio pomo.

—¡No hagas eso, EJ! —le ordenas con firmeza.

Pero es obvio que en este lugar hay algo que puede conducirte muy fácilmente a la desesperación.

Mejor será que tengas optimismo suficiente para resistirlo. Lanza dos dados. Si sacas 5 o menos, tanto peor: te hundes en la desesperación y llegas al 14. Si sacas 6 o más logras sobreponerte.

Si no te quedan posibilidades de Andarín, lanza dos dados y pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. A no ser que saques 6, 9 ó 12, en cuyo caso dispondrás de posibilidades de Andarín para dos secciones más. Podrás caminar entonces hacia el nordeste, pasando al 143 o hacia el sudeste, pasando al 205, y te quedarán posibilidades para otra sección más.

Si llegaste hasta aquí con posibilidades en reservas, camina hacia el nordeste, pasando al 143, o hacia el sudeste, pasando al 205, pero cuando llegues NO te quedarán más posibilidades.

185

Bien, exactamente como las recordabas: las cuadras de Camelot. Ahora rebosantes de paja podrida y de estiércol rancio. No se ve ningún caballo.

Hurgas en la paja pero no encuentras nada. Exploras los muros, examinas las puertas y alzas la mirada hacia el techo, sin descubrir nada de interés.

Registras el suelo y encuentras una trampilla oculta.

Pasa al 216.

186

Examinas diligentemente el muro con la nariz a escasos centímetros de los bloques de piedra.

Si sacas menos de 6, no puedes encontrar puerta alguna en el muro, en cuyo caso tendrás que regresar al 175. Si sacas 6 o más se abre una puerta franqueable en un solo sentido y que te permite pasar directamente al 115.

187

¡Esto se templa! ¡Por Júpiter, qué acertado estuviste! Claro que no en balde eres el aventurero más inteligente que cae por este lugar desde que en 1903 llegó el joven Bert Einstein.

Para entrar en calor golpeas el suelo con tus pies y te soplas en las manos. Luego sales de aquí antes de que la máquina se rompa.

Si ya no te quedan posibilidades de Andarín, lanza dos dados y pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. A no ser que saques 6, 9 ó 12, en cuyo caso conseguirás nuevas posibilidades de Andarín para dos secciones más. Si aún te quedan posibilidades de Andarín, tus opciones inmediatas son: al noroeste, pasa al 159; al nornoroeste, pasa al 202; al este, pasa al 129, o al sudeste, pasa al 132.

188

Resueltamente, das la espalda a la puerta.

—¡Cuidado! —grita EJ.

Te vuelves a toda prisa. A tiempo de ver que la puerta se ha abierto y que asoma por allí una gigantesca mano. Tratas de empuñar a EJ, pero ya es demasiado tarde.

Esa gigantesca mano te atrapa y te arrastra al 162.



Una gigantesca mano asoma por la puerta abierta.

189

Colocas la cabeza de latón (que hasta ahora te había resultado completamente inútil durante toda esta aventura) sobre los hombros de la figura de latón.

—¡Venga, habla! —gruñes al tiempo que le das unos cachetes para animarla.

—No es necesario, querido —dice la cabeza con acento de Cornualles—. Con una simple pregunta hubiera bastado.

Le da hipo y oscila alarmantemente, pero consigue mantener su equilibrio sobre los hombros.

—De acuerdo —dices—. ¿Y qué hay del casco?

—Es la única protección conocida contra el espectro de Grunweazel —observa la cabeza—. Pero resulta mortal para quien lo lleve si en el momento de ponérselo no dice «Bonkers».

¡Qué hallazgo! ¡Una protección contra el espectro de Grunweazel! Corres a ponerte el casco (mientras sumisamente murmuras «bonkers»). Recoges la cabeza de latón, por si acaso vuelve a serte útil, y a toda velocidad subes de regreso al 125.

190

Bien, exactamente como las recordabas: las cuadras de Camelot. Ahora rebosantes de paja podrida y de estiércol rancio. No se ve ningún caballo.

Hurgas en la paja pero no encuentras nada. Exploras los muros, examinas las puertas y alzas la mirada hacia el techo, pero no hallas nada.

Registras el suelo y no encuentras nada.

Vuelve a estudiar tu plano para elegir un nuevo destino.

191

Das un paso hacia adelante.

—¡Alto! —ordena una de las cabezas del perro.

—Vamos, Stanley —gruñe la otra cabeza—. Deja que el aventurero eche un vistazo al cofre.

—De ninguna manera, Charles —replica la otra—. ¡Nuestra misión consiste en guardarlo!

—No veo por qué, Stanley. No hay nada valioso dentro. No hay huesos, ni galletas, ni siquiera una pelota de goma con la que jugar.

—Eres demasiado frívolo, Charles —brama la cabeza de Stanley—. No sabes pensar más que en comer y en jugar. ¿En dónde está tu sentido del deber?

—Perdónenme... —comienzas a decir titubeando. Ambas cabezas se vuelven hacia ti—. Jamás conocí a un perro parlante.— Frunces el ceño y añades—: Ni tampoco, en realidad, a un perro con dos cabezas.

—Debes haber llevado una vida muy retraída —observa la cabeza de Charles.

—Pues, de hecho, no ha sido así —contestas—. Pero ya que pueden hablar, me pregunto si me permitirían echar un vistazo a ese cofre. Odiaría tener que matarles para conseguirlo.

Ambas cabezas comienzan a reír entre dientes.

—*¿Matarnos?* ¡Tú bromeas! —y la cabeza de Stanley añade—: ¡Nos comemos un dragón para desayunar!

—¡*Tú* eres quien se come un dragón para desayunar, cerdo glotón! —exclama la cabeza de Charles—. ¡Y ni siquiera me dejas probarlo!

—¡No es cierto! —exclama la cabeza de Stanley—. ¡Mi lema es repartirlo todo, y tú lo sabes!

—¡Yo no sé nada de eso! Y he de decirte...

¿ Vas a quedarle aquí todo el día escuchando esta estúpida discusión? ¿O vas a aprovechar esta oportunidad para deslizarte sigilosamente y echar un vistazo al cofre? A no ser que prefieras olvidarte del asunto (a lo que tienes legítimo derecho) y pasar al 163, lanza dos dados. Si sacas 3 o más, pasa al 200. Si sacas menos de 3 (es decir 2) pasa al 155.

192

Qué chasco, o posiblemente, qué alivio: esta esfera se encuentra vacía. Al menos parece vacía.

—Dudo de que esté vacía —observa fastidiosamente EJ—. ¿Por qué no miras un poco a tu alrededor?

Pero, tras haber mirado, descubres que tu primera impresión era acertada.

Eso te deja varias alternativas. En primer lugar, si ya has agotado tus posibilidades de Andarín, tienes que lanzar dos dados y pasar directamente a la sección que se te indique en la clave del 162. A no ser, desde luego, que hayas sacado 6, 9 ó 12, en cuyo caso has logrado nuevas posibilidades de Andarín para dos secciones más. Si esto sucede (o si te quedaban posibilidades de Andarín), puedes caminar hacia el este, pasando al 146; hacia el sudeste, pasando al 202, o hacia el sudoeste, pasando al 159.

193

Qué extraño. No ha sucedido nada. Has pisado esa siniestra calavera con sus tibias y no ha pasado absolutamente nada. Cualquiera imaginaría que aquí tenia que haber una trampa de algún tipo: un pozo con pinchos envenenados o un artilugio de teleportación o un diluvio de lava que cayera del cielo o algo por el estilo. Pero el suelo es sólido y no has tenido que preocuparte del más ligero atisbo de magia.

Lo que hace pensar por qué se tomó alguien la molestia de incrustar en el suelo una calavera con tibias. Tras felicitarte de tu suerte (lamentablemente escasa hasta la fecha en esta aventura), abandonas la calavera para pasar entre las dos grandes columnas con forma de signos de interrogación. Nervioso, contienes la respiración.

Pues tampoco ahora sucede nada. Lo que también resulta curioso porque en aventuras como ésta suele haber un campo de fuerza dispuesto para aniquilarte. Pero no esta vez.

Tras felicitarte de tu suerte (que parece haber comenzado a crecer), pasas entre las columnas, deteniéndote tan sólo para acariciar la cabeza del simpático conejito.

¡Que salta como una mangosta y se lanza contra tu cuello!



Así que por eso estaban la calavera y las tibias. Este simpático animalito tiene que ser un Conejo Vorpal, monstruo de apariencia tranquilizadora pero de ferocidad verdaderamente terrible. El Conejo Vorpal tiene 55 PUNTOS VITALES, ataca con éxito sacando 5 y logra un daño adicional de 2 puntos gracias a sus prominentes incisivos. Esto no parece muy malo (si se exceptúan los PUNTOS VITALES) hasta que te enteras de que si un Vorpal saca un 6 o un 12, te destroza el cerebro. La muerte sobreviene entonces más o menos instantáneamente. Si el Vorpal te mata de este otro modo, pasa al 14. Si sobrevives, puedes seguir hacia el brazo con la bolsa, pasando al 169.

194

La temperatura desciende a un millón de grados bajo cero. Esto, desde luego, resulta científicamente imposible en cualquier sitio menos en el Plano Astral.

Tu sangre se congela al instante.

Pero puedes deshelarte poco a poco en el 14.

195

Bajas cautelosamente por la escalera, echando mano a EJ. A medida que desciendes aumenta en intensidad el sonido del curioso burbujeo y agobia tu nariz un sofocante hedor. Adviertes que los muros de la escalera están cubiertos de los mismos hongos asquerosos que viste en el exterior del castillo. Sin embargo, perseveras. Al llegar al decimotercer escalón los hongos empiezan a brillar, arrojando una pálida luz espectral.

—¡Vuelve! —dice una voz débil ante ti. Pero, débil o no, esa voz te resulta familiar.

—¡Vuelve! —dice una voz diferente, igualmente débil e igualmente familiar.

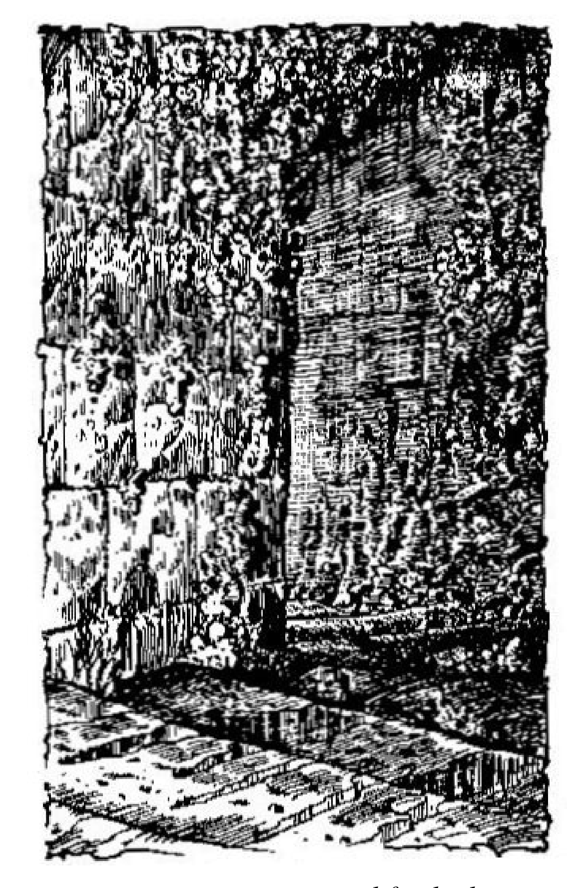
—¡Por favor, vuelve! —grita una voz femenina.

—Oui —añade otra voz—. Vous debe aller hacia atrás!

¡Y esa voz que intermitentemente habla en su francés nativo no puede ser otra que la de sir Lanzarote du Lac!

Ignorando el consejo, desciendes otro escalón y de repente todo se te revela. La escalera conduce a una estancia que parece el fondo de un pozo y que rebosa de hongos malolientes. Y allí, atrapados como moscas en un papel pegadizo, están todos los miembros de la Tabla Redonda. El rey Arturo, la reina Ginebra, Lanzarote, Pellinore, Galahad, Percival, Mordred y el resto se hallan hundidos entre los hongos hasta el cuello y ofrecen un lamentable aspecto.

Un paso más y tú también caerás entre los hongos. Pero si quieres lanzarte para acometer una descabellada tentativa de rescate, pasa al 203. Si prefieres ser prudente (y nadie te lo censuraría), pasa al 157.



La escalera conduce a una estancia que parece el fondo de un pozo y que rebosa de...

196

Cautelosamente desciendes por la ladera del cráter, dejando tras de ti un claro rastro de huellas. Cuando te acercas puedes advertir que el edificio ha sido exquisitamente construido: es un castillo perfecto, pero tan en miniatura que no resulta mayor que la casita de un labrador modesto.

Llegas a la puerta principal (no más grande que una puerta corriente) y te dispones a llamar cuando te fijas en un cartel clavado sobre el arco superior. El cartel dice:

ESTA CASA SE HALLA PROTEGIDA POR SEGURIDAD MERL1N LTDA.
(Especializada en sistemas de alarma y perros guardianes)

¡Otra de las estúpidas casas de Merlín! Las tiene repartidas por todos los sitios. ¡Y cada una más rara que la anterior! La mayor parte del tiempo ni siquiera vive en ellas; desde luego, y a juzgar por la apariencia, en ésta no ha residido desde hace mucho tiempo. Pero eso no importa. Lo que te interesa es que quizás ha guardado aquí algo de magia o curativo o cualquier otra cosa útil.

De todas maneras, titubeas.

El problema estriba en el cartel sobre la protección. Resulta muy de Merlín lanzar un sortilegio en un lugar como éste para que un simple golpe con los nudillos en la puerta resulte mortal. Al mismo tiempo incluso los sortilegios recientes fallan. Y si hay alguno en este sitio tendría que haber sido lanzado hace años, por lo que es posible que ya se haya gastado. Si quieres arriesgarte, pasa al 149. En caso contrario, siempre puedes volver al 125 y elegir otro destino, teniendo en cuenta que al seguir el sendero más allá del horizonte NO consumiste las posibilidades de Andarín que pudieras poseer.

197

Pasa al 14.

198

Has penetrado en un lugar totalmente desolado que parece extenderse hasta un árido infinito. (Se trata, sin duda, de una ilusión óptica pero desde luego muy intensa.)

Cuando te pones en marcha te sientes de repente deprimido y tu cabeza se llena de pensamientos acerca del temible **14**. Adviertes un movimiento a tu lado y observas que la fiel EJ debe sentirse igual, porque parece estar tratando de herirse, encajándose aún más en su propio pomo.

—¡No hagas eso, EJ! —le ordenas con firmeza.

Pero es obvio que en este lugar hay algo que puede conducirte muy fácilmente a la desesperación.

Mejor será que tengas optimismo suficiente para resistir. Lanza dos dados. Si sacas 5 o menos, tanto peor: te hundes en la desesperación y llegas al 14. Si sacas 6 o más, logras sobreponerte.

Si no te quedan posibilidades de Andarín, lanza dos dados y pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. A no ser que saques 6, 9 ó 12, en cuyo caso dispondrás de posibilidades de Andarín para dos secciones más. Podrás caminar entonces hacia el noroeste, pasando al 137, o hacia el sudoeste, pasando al 215, y te quedarán posibilidades para otra sección más.

Si llegaste hasta aquí con posibilidades en reserva, camina hacia el noroeste, pasando al 137, o hacia el sudoeste, pasando al 215, pero cuando llegues NO te quedarán mus posibilidades.

199

Penetras en el pasillo de salida, pensando de repente que el techo está repleto de agujeros asesinos. Por ahí era por donde los feroces guardias de Arturo derramaban aceite hirviendo y plomo fundido sobre las cabezas de sus enemigos. Pero si la Maldición ha hecho algo positivo, ha sido acabar con ese género de tonterías (claro es que también ha acabado con los guardias). De este modo caminas tranquilamente hasta el rastrillo y, con cierta dificultad, bajas el puente levadizo para salir de la fortaleza. *Puedes así elegir entre ir al Risco en el 13 o visitar Glastonbury en el 34.*

200

—¿Y qué me dices del día...?

Aprovechando el tumulto de la discusión consigo mismo del perro de dos cabezas, te deslizas con sigilo en la habitación y cuidadosamente levantas la tapa del cofre.

—¡Yo nunca hice nada semejante, Stanley! Pero por tu parte...

Hay un esqueleto en el cofre. ¡Y es un esqueleto animado! Alza una esquelética mano y se lleva un dedo huesudo a los labios (o al menos donde deberían estar los labios si los tuviera).

—¡Chist! —murmura.

—¿Qué estás haciendo aquí? —preguntas tú al esqueleto.

—Ocultándome de ese estúpido perro. ¿O qué crees que hago? —susurra el esqueleto.

—¿Hay algo más contigo? —preguntas con voz queda—. ¿Un espejo reflectante, por ejemplo?

—Me temo que no —murmura el esqueleto—. Lo mejor que puedo ofrecerte es un Amuleto Menor de Destrucción (AMD) que suma cinco puntos a cualquier daño que logres en tu primer golpe en un combate, pero después no añade nada. Sirve para cuatro combates y me complace regalártelo.

—Gracias —dices cortésmente al esqueleto, cogiendo el Amuleto Menor de Destrucción, que parece ser de fabricación romana. Luego cierras con cuidado la tapa del cofre.

Y escapas al pasillo con tu amuleto para pasar al 163.

201

—¡Ay de ti, Pondifilous! —ruges saltando hacia adelante con tu fiel, consejera, compañera y temeraria EJ.

Aquel ser se aparta ágilmente y contraataca con un vigoroso cabezazo.

Y así prosigue la lucha. Pondifilous Máximus sólo tiene 12 PUNTOS VITALES, pero no bromeaba acerca de su invulnerabilidad ante las armas: cada vez que logras asestarle un golpe, el daño en realidad SE SUMA a sus PUNTOS VITALES en vez de restarse de éstos. Mientras tanto, Pondifilous Maximus ataca con éxito sacando 5 o más, y se anota un daño adicional de 4 puntos. Si Pondifilous te mata, pasa al 14. Si le matas...Pero tú no puedes matarle, ¿no es cierto?

La buena noticia consiste, sin embargo, en que a pesar de su extraña apariencia, Pondifilous Maximus tiene un espíritu deportivo y si logras elevar hasta 30 o más sus PUNTOS VITALES, renunciará a la pelea y te dejará pasar al 158.

202

¡Clonk! El sonido familiar de una cabeza blanda contra un objeto duro. En este caso, tu blanda cabeza, aunque el objeto duro es un invisible campo de fuerza que envuelve esta resplandeciente esfera. *Si luces el Amuleto de Sarabanda, pasa al 210. Si llevas guardado el Amuleto y te quedan posibilidades de Andarín, puedes caminar hacia el noroeste, pasando al 192, o hacia el sudeste, pasando al 151. Si guardas el Amuleto y te has quedado sin posibilidades de Andarín, tienes que lanzar dos dados e ir a la sección que se le indique en la clave del 162, a no ser que los dados te concedan nuevas posibilidades de Andarín. Si no tienes el Amuleto, el golpe en la cabeza te matará al cabo de dieciocho segundos. Pasa entonces al 14.*

203

Valientemente saltas y valientemente te hundes hasta el cuello entre los hongos.

Comprendes que has quedado atrapado.

—¿Por qué no retrocediste cuando te lo dije? —dice el Rey con voz entrecortada—. ¡Ahora no tenemos a nadie que nos rescate!

—No temáis, señor —le dices con voz insegura—, porque tengo un plan ingenioso.

Y dicho lo cual, te tapas la nariz y te hundes profundamente en los malolientes hongos.

Lo que, por supuesto, te conduce al terrible 14. Allí podréis reencarnarte para acometer otra tentativa más inteligente.

204

Pasando sobre el cadáver del vampiro, te diriges resueltamente a la puerta. La abres por completo y para tu satisfacción te ves en uno de los almacenes de Merlín.

Escoge seis artículos más del equipo (encontrarás la lista en el 2). Luego vuelve al 125 y decide a dónde irás desde allí.

205

Recuerdas un pasaje de Shakespeare («Noche de Reyes», para ser exacto), aunque el bardo de Avon aún no ha nacido. La cita es «y de lluvia, llovía todos los días».

Porque desde luego llueve en esta esfera. Es una lluvia torrencial que te cala en unos segundos y que en un minuto te llena de agua las botas.

Hacia ti viene, con impermeable y chanclos de goma, una figura alta y confusa que lleva lo que parece ser una bola de cristal.



Hacia ti camina una alta y confusa figura.

—¿Es que no eres capaz de orientarte? —pregunta quejoso al acercarse, agitando amenazadoramente la bola de cristal. Hace una pausa para escurrir su larga y blanca barba.

—¡Merlín! —exclamas—. ¿Qué hace usted aquí?

—¡Empapándome! —dice Merlín—. Fíjate, te has equivocado en algún lugar de camino. Lo vi todo en mi bola de cristal. Hala, vete a otro sitio inmediatamente.

No cabe discutir con él.

Si ya no le quedan posibilidades de Andarín, lanza dos dados y vete a la sección que se le indique en la clave del 162. A no ser que saques 6, 9 ó 12, en cuyo caso obtienes posibilidades de Andarín para otras dos secciones. Podrás caminar entonces hacia el noroeste, pasando al 184, o más o menos hacia el oeste pasando al 178, quedándote aún posibilidades de Andarín para una sección más.

Si llegaste hasta aquí con una reserva de posibilidades de Andarín, camina hacia el noroeste, pasando al 184, o más o menos hacia el oeste, pasando al 178, Pero cuando llegues ya NO te quedarán posibilidades de Andarín.

206

Hay un esqueleto en el cofre. ¡Y es un esqueleto animado! Alza una esquelética mano y se lleva un dedo huesudo a los labios (o al menos a donde deberían estar los labios si los tuviera).

—¡Chist! —murmura.

—¿Qué estás haciendo aquí? —preguntas tú al esqueleto.

—Ocultándome de ese estúpido perro. ¿O qué crees que hago? —susurra el esqueleto.

—Puedes dejar de preocuparte —dices—. Ya he acabado con él. ¿Hay algo más contigo? ¿Un espejo reflectante, por ejemplo?

—Me temo que no —dice el esqueleto estirándose plácidamente—. Lo mejor que puedo ofrecerte es un Amuleto Menor de Destrucción (AMD) que suma cinco puntos a cualquier daño que logres en tu primer golpe en un combate, pero después no añade nada. Sirve para cuatro combates y me complace regalártelo.

—Gracias —dices cortésmente al esqueleto, cogiendo el Amuleto Menor de Destrucción, que parece ser de fabricación romana. Estrechas la mano del esqueleto.

Y escapas al pasillo con tu amuleto para pasar al 163.

207

—Mmmmmmmfff.. .mmmm ... mmfff —brota de la estatua sin cabeza una voz ahogada.

—¿Cómo dice?

—Mmff.

Te acercas más.

—Lo siento, pero no la entiendo.

—On se oñartxe euqrop on ognet azebac —masculla la estatua.

Parece que aquí no vas a enterarte de nada. Mejor será que vuelvas al 152 y repases tus opciones.

208

La puerta da acceso a un corredor que tú no conocías, puesto que nunca visitaste esta parte del castillo.

Caminas durante unos veinte metros y luego te detienes horrorizado.

¡Todo el techo se ha desplomado, bloqueando por completo el paso!

Lamentable estado el de Camelot tras el lanzamiento de la Maldición. Como tienes mejores cosas que hacer que abrirte camino excavando, lo más indicado es volver al salón del trono en el 118. Elige desde allí otra ruta.

209

¡Esto se templa! ¡Por Júpiter, qué acertado estuviste! Claro que no en balde eres el aventurero más inteligente que cae por este lugar desde que en 1903 llegó el joven Bert Einstein.

Para entrar en calor golpeas el suelo con tus pies y te soplas en las manos. Luego sales de aquí antes de que la máquina se rompa.

Si ya no te quedan posibilidades de Andarín, lanza dos dados y pasa a la sección que se te indique en la clave del 162. A no ser que saques 6, 9 ó 12, en cuyo caso conseguirás nuevas posibilidades de Andarín para dos secciones más. Si aún te quedan posibilidades de Andarín, tus opciones inmediatas son: al noroeste, pasa al 127, o al oeste, pasa al 129.

210

Mientras tocas tu amuleto, penetras en la resplandeciente esfera... y en un edificio construido de cristalina plata que se alza muy por encima de tu cabeza como una catedral gótica.

Un pasillo en el centro, entre dos filas de columnas de cristal, conduce hasta un tapiz que oculta por completo el extremo norte de esta gran sala.

El tapiz resulta interesante. Ofrece las imágenes de una serie de aventureros despedazados miembro a miembro por monstruos, cayendo por trampas y desde acantilados, destrozados por máquinas infernales, fundidos por magos, enfrentándose con diablos y muchos otros reiterados desastres. En el centro del tapiz aparece bordada una sola frase:

BIENVENIDO A LA FABRICA DE MALDICIONES

Pero antes de que te sientas absorbido por este intrigante mensaje, distrae tu atención al repiqueteo de unos piececitos. Miras hacia tu izquierda y ves a siete niñas pequeñas que corren alegremente hacia ti. Lucen unos preciosos vestidos floreados y blancas medias de lana recién lavadas. Sus caras risueñas irradian felicidad. Llevan en el pelo unos enormes lazos de color rosa, que casi ocultan sus lindos y pequeños cuernos.

—*¿Cuernos?*

Comienzan a rodearte y te lanzan atentas miradas de zorro.

—Hola, niñas —les dices cautelosamente—. ¿Quiénes sois?

—Las Siete Hermanas —replica una dulce niña, escupiendo en el suelo y limpiándose la nariz con el dorso de la mano.

Las otras seis empiezan a aullar como lobos. Sientes un escalofrío y te castañetean los dientes.

—Os agradecería que dejarais de hacer eso —ruegas.

—Y también yo —apostilla EJ.

Las niñas dejan de aullar y empiezan a bailar en círculo en torno de ti. Repiten una cantinela extraña acerca de pozos de los tormentos y de sepulcros.

—¡Vamos a acabar contigo! —grita una.

—¡Y si no lo hacemos nosotras, lo hará nuestro papá! —añade otra.

—Bueno, ya está bien... —empiezas a decir con firmeza. Pero las niñas han iniciado su ataque.

Sea lo que fuere lo que digan las leyes de la Caballería acerca de acometer a unas niñas pequeñas, éstas van a despedazarte. A no ser que te defiendas. Seis de las hermanas asestan un golpe sacando 5, tienen 10 PUNTOS VITALES cada una y consiguen un daño adicional de 3 puntos con los cuernecitos que adornan sus cabezas. La séptima tiene 20 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 4, logra con sus cuernos un daño adicional de 5 puntos y te matará en el acto si saca 12. Si te dan muerte, pasa al 14. En caso contrario, puedes pasar velozmente a la siguiente sección, la 211.



Las siete niñas comienzan a formar un corro en torno de ti...

211

Tras haberte desembarazado de las mortales hermanitas, corres hacia adelante y levantas el tapiz, bien dispuesta EJ.

Al otro lado contemplas algo que jamás has visto y que te produce una profunda impresión. Toda esta parte del norte de la sala rebosa de equipo de alquimia: hornos, retortas, alambiques y redomas de las más diversas formas y tamaños. Merlín se pondría verde de envidia ante este equipo, aunque quizá no aprobase enteramente el uso a que está destinado. Y tal empleo resulta evidente gracias a los libros y manuscritos desperdigados por todas partes: «Cómo lanzar una Maldición contra su vecino»... «Brujería para aficionados»... «Agostamiento del trigo y otros experimentos»... «El viaje del 'Argos'»... «Sortilegios impuros»... «Vademécum mágico del hechicero Ansalom»... y así hasta la saciedad. No es extraño que el título bordado en el tapiz describiera este lugar como Fábrica de Maldiciones. Parece como si todas las desgracias padecidas por tantos en Avalon desde hace cosa de un año hayan tenido su origen en este lugar. Miras a tu alrededor, buscando a quien perpetró tantos desastres... *Pero lo que veas dependerá de que lleves o no el casco de Bonkers. Si lo llevas, pasa al 218. En caso contrario, pasa al 219.*

212

La puerta da acceso a un polvoriento corredor en donde tus pasos resuenan a hueco mientras te diriges a otra puerta abierta.



A través del hueco puedes ver las cocinas del castillo. Nada menos que diecisiete cadáveres de cocineros aparecen desplomados sobre una mesa de pino en la que hay diecisiete platos soperos vacíos.

Husmeas los platos y adivinas toda la historia. Huelen decididamente a almendras amargas. ¡La sopa estaba envenenada!

Al otro lado de esta infortunada escena otra puerta conduce a la despensa. Aquí quienes han muerto han sido las ratas por mordisquear pan y queso envenenados.

Como no existe otra salida desde las cocinas, el único sitio al que puedes ir es el 118. Desde allí te será posible elegir un nuevo destino.

213

Rápidamente descuelgas el casco de la clavija y te lo encasquetas en la cabeza.

¡Y desaparece!

Y te ves misteriosamente trasladado —pero sin el casco— al 143.

214

La temperatura desciende a un millón de grados bajo cero. Esto, desde luego, resulta científicamente imposible en cualquier sitio menos en el Plano Astral.

Tu sangre se congela al instante. *Pero puedes deshelarte poco a poco en el 14.*

215

Recuerdas un pasaje de Shakespeare («Noche de Reyes», para ser exacto), aunque el bardo de Avon aún no ha nacido. La cita es «y de lluvia, llovía todos los días». Porque desde luego llueve en esta esfera. Es una lluvia torrencial que te cala en unos segundos y que en un minuto te llena de agua las botas. Hacia ti viene, con impermeable y chanclos de goma, una figura alta y confusa que lleva lo que parece ser una bola de cristal.

—¿Es que no eres capaz de orientarte? —pregunta quejoso al acercarse, agitando amenazadoramente la bola de cristal. Hace una pausa para escurrir su larga y blanca barba.

—¡Merlín! —exclamas—. ¿Qué hace usted aquí?

—¡Empapándome! —dice Merlín—. Fíjate, te has equivocado en algún lugar de camino. Lo vi todo en mi bola de cristal. Hala, vete a otro sitio inmediatamente.

No cabe discutir con él.

Si ya no te quedan posibilidades de Andarín, lanza dos dados y vete a la sección que se te indique en la clave del 162. A no ser que saques 6, 9 ó 12, en cuyo caso obtienes posibilidades de Andarín para dos secciones más. Podrás caminar entonces hacia el norte, pasando al 137; hacia el nordeste, pasando al 198, o hacia el este, pasando al 178, quedándote aún posibilidades de Andarín para una sección más. Si llegaste hasta aquí con una reserva de posibilidades de Andarín, camina hacia el norte, pasando al 137; hacia el nordeste, pasando al 198, o hacia el este, pasando al 178. Pero cuando llegues ya NO te quedarán posibilidades de Andarín.

216

Una desvencijada escalera de madera desciende hasta un túnel de losas de piedra que, durante un trecho, se dirige hacia el norte antes de dar tantas vueltas y revueltas que acabas por desorientarte. Y no es que eso importe, puesto que el único lugar al que conduce el túnel es una recia puerta de roble.

Echas mano a tus dados para ver si puedes abrirla, pero EJ murmura:

—Prueba primero; quizás esté abierta.

—No seas ton... —empiezas a decir, cuando, por complacerla, empujas y descubres que la puerta cede.

Al otro lado hay una estancia de 3x3 metros, de pétreas paredes, y una escalera de caracol en el extremo más alejado. La mitad de la cámara está ocupada por una colección de los cachivaches más sorprendentes: viejas mantequeras, piezas de armaduras, libros antiguos, bastones, cofres ruinosos, tapices desgarrados... en suma, el sueño de un aventurero.

Empiezas a buscar entre toda esa basura algo que pueda resultarte útil. Al cabo de cinco minutos desentierras lo que debe ser el descubrimiento de toda una vida. Medio oculta bajo un montón de antiguas enciclopedias (Edición romana) hay una caja de madera con una etiqueta que dice: «Propiedad de Uther». Cuando te apresuras a abrirla, encuentras en su interior a un terrible aventurero, armado hasta los dientes y...

No, aguarda un minuto; pues claro que no hay dentro de la caja un terrible aventurero. Se trata de tu propia imagen en un escudo muy pulido. ¿Propiedad de Uther? ¡Entonces éste tiene que ser el escudo reflectante de Pendragón!

Te apoderas del botín, subes a toda prisa por la escalera de caracol y, cuando te desaparece el mareo, te encuentras en un pasillo por el que se llega al 118, a través de una puerta secreta que hay en la parte posterior del salón del trono.



Una desvencijada escalera de madera conduce a un túnel enlosado.

217

¡Qué vergüenza! ¡Una trampa! ¡Alguien ha montado una enorme trampa, justamente detrás de la puerta y en el mismo castillo de Arturo!

Y por si eso no fuese bastante, el hecho es que acabas de caer en este pozo.

Lanza dos dados y resta el resultado del total de tus PUNTOS VITALES. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, trepa de regreso hasta el 172 y elige allí en tu plano un nuevo destino.

218

A la izquierda de un enorme horno se alza un caballete sobre el que ha sido colocado un mapa a escala de Avalon. Al lado se halla una enorme figura porcina. Inclina hacia adelante una cabeza provista de grandes colmillos y cubierta por una capucha que se prolonga en una enorme capa negra. Las cerdas de su piel se erizan de excitación, ira, satisfacción o rabia (es difícil decirlo). Una de sus gruesas manos se dispone ahora a clavar un alfiler en el mapa.

—¡Alto! —gritas, desenvainando a EJ con un floreo—. ¡Alto, he dicho! ¡Ya está bien de maldades!

Como una pesadilla, la gran cabeza de los colmillos se vuelve ahora lentamente hacia ti.

—¡Piojo! —exclama ese ser—. ¿No sabes que yo soy el fantasma Grunweazel *(Dum da dum dum)*? El mismo fantasma Grunweazel que lanzó la terrible Maldición sobre Avalon. El que consiguió astutamente que culparan de eso al charlatán Kran, incapaz de distinguir una maldición de un plato de gachas.

—¡No volverás a hacerlo mientras yo viva!

Grunweazel se sonríe.

—Quizá no te quede mucho tiempo —dice.



Este es el fantasma Grunweazel (¡Dum-da-Dum-Dum!).

Una declaración profética. La realidad es que no tienes por qué preocuparte de esos terribles colmillos, porque el fantasma Grunweazel nunca los emplea en un combate. De lo que tienes que preocuparte es de las Bolas de Fuego. El fantasma Grunweazel puede lanzarlas si saca 6 o más y te causarán 12 puntos de daño, sea lo que fuere lo que indiquen los dados. Por fortuna, el casco de Bonkers que llevas puesto absorberá cada vez la mitad de ese daño. Por desgracia, no hará nada respecto de los PUNTOS VITALES del fantasma Grunweazel, que son nada menos que 55; ni con el hecho de que su piel sea tan dura que actúe durante el combate como armadura, restando 3 puntos de cualquier daño que le inflijas.

Si el Grunweazel te mata (lo que puede suceder incluso en esta etapa tan avanzada de la aventura) pasa al 14, Si sobrevives, retira los alfileres del mapa para acabar con la Maldición y pasa a la sección titulada EL TRIUNFO DE PIP.

219

A la izquierda de un enorme horno se alza un caballete sobre el que ha sido colocado un mapa a escala de Avalon. Al lado se halla una enorme figura que viste una túnica. Pero apenas se distingue a este extraño ser casi transparente.

—¡Alto! —gritas desenvainando a EJ con un floreo—. ¡Alto, he dicho! ¡Ya está bien de maldades!

—¡Piojo! —exclama el ser—. ¿No sabes que yo soy el fantasma Grunweazel *(Dum da dum dum)*? El mismo fantasma Grunweazel que lanzó la terrible Maldición sobre Avalon. El que consiguió astutamente que culparan de eso al charlatán Kran, incapaz de distinguir una maldición de un plato de gachas.

—¡No volverás a hacerlo mientras yo viva!

El Grunweazel lanza una risita.

—Quizá no te quede mucho tiempo —dice.

Una declaración profética. De lo que tienes que preocuparte es de las Bolas de Fuego. El fantasma Grunweazel puede lanzarlas si saca 6 o más, y te causarán 12 puntos de daño, sea lo que fuere lo que indiquen los dados. Los PUNTOS VITALES del fantasma Grunweazel son nada menos que 55. Y su piel es tan dura que actúa durante todo el combate como armadura, restando 3 puntos de cualquier daño que le inflijas. Pero aún, como es casi invisible necesitarás sacar 6 o más, incluso con EJ, para asestarle un golpe.

Si el Grunweazel te mata (lo que puede suceder incluso en esta etapa tan avanzada de la aventura), pasa al 14. Si sobrevives, retira los alfileres del mapa para acabar con la Maldición y pasa a la sección titulada EL TRIUNFO DE PIP.

220

La temperatura desciende a un millón de grados bajo cero. Esto, desde luego, resulta científicamente imposible en cualquier sitio menos en el Plano Astral.

Tu sangre se congela al instante.

Pero puedes deshelarte poco a poco en el 14.

221

¡Qué vergüenza! ¡Una trampa! ¡Alguien ha montado una enorme trampa, justamente detrás de la puerta y en el mismo castillo de Arturo!

Y por si eso no fuese bastante, el hecho es que acabas de caer en este pozo.

Lanza dos dados y resta el resultado del total de tus PUNTOS VITALES. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, trepa de regreso hasta el 172 y elige allí en tu plano un nuevo destino.

222

¡Dime lo que quiero saber, perro sarnoso, o te romperé la cara! —gritas al Nerd cogiéndole por las solapas y arrastrándole hacia ti. Vuestras narices están ya a un centímetro de distancia.

Quizá sea éste el modo de actuar en las películas de gángsters. Pero aquí no da resultado. El Nerd te lanza una patada a la rótula. Rápida (y dolorosamente) te priva de 4 de tus preciados PUNTOS VITALES.

Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, tendrás que pelear contra el Nerd, que es más duro de lo que parece. Tiene 28 PUNTOS VITALES y es cinturón marrón de karate. Eso le permite atacar con éxito si saca 5 y lograr sólo con sus manos un daño adicional de 2 puntos. Si el Nerd te mata, pasa al 14. Si sobrevives pero le matas, vuelve a examinar tu plano. Si sobrevives y reduces sus PUNTOS VITALES a menos de 10, quedará inconsciente. Le oirás murmurar en su sueño algo referente a que pases al 13.

EL TRIUNFO DE PIP

El sol se alzó radiante y claro sobre las onduladas tierras de Avalon. Los primeros y brillantes rayos se extendieron por la superficie, penetrando hasta los más oscuros rincones y hendiduras. Cayeron sobre campos resecos. Iluminaron granjas y casitas. Recortaron la silueta del enorme y deteriorado castillo de Camelot sobre la colina de Cadbury y, finalmente, tendieron un largo dedo. Penetraron así por la ventana de un enorme tonel, colocado como el juguete de un gigante allá abajo, en el valle.

Merlín abrió los ojos.

Había dormido con sus largos calzones puestos (podridos ya todos los camisones) en la litera bajo la ventana. Madrugador por naturaleza, se levantó en el acto y por la fuerza de la costumbre entonó el antiguo sortilegio druida que le proporcionaba una túnica recién lavada.

¡Y la túnica apareció!

Merlín la observó alelado. Nada de su magia había actuado adecuadamente (si había llegado siquiera a funcionar) desde que lanzaron la Maldición sobre Avalon. De no haber sido hombre de hábitos, no se habría molestado en lanzar el sortilegio de la túnica. Pues sí, ahí estaba, blanca y planchada y luciendo perversamente sus misteriosos símbolos.

Con cautela, Merlín abrió la ventana y agitó en el exterior la túnica. Por lo común bastaba un momento para que empezara a pudrirse. Pero se le cansó el brazo de sujetarla y no había ni rastro de los hongos o del moho tan familiares.

Frunciendo el ceño, Merlín se vistió la túnica por la cabeza y salió afuera. El aire olía a frescura.

Al dirigir la mirada hacia la mole del castillo de Camelot que se elevaba sobre la colina, advirtió algo extraño. Las incrustaciones de hongos estaban disolviéndose. Se deslizaban por los muros hasta el foso, dejando torres y almenas como acabadas de lavar. Lenta y reflexivamente, Merlín volvió a su tonel para reaparecer unos momentos más tarde portando un báculo. Volvió a observar el castillo y pareció tomar una decisión. Con más celeridad de la que resultaba natural en un hombre de sus años, empezó a ascender por la colina, apoyándose en el báculo.

Mientras tanto, en un sombrío corredor del propio castillo, la disolución de los hongos había liberado al rey Arturo y a sus caballeros. Contemplaron la desaparición de aquella masa viscosa con profunda extrañeza. Pero como eran pragmáticos desde el primero hasta el último hombre (y hasta la última mujer, puesto que allí estaba también la reina Ginebra) no perdieron el tiempo en buscar explicaciones, sino que corrieron escaleras arriba. Prestas las armas, se hallaban preparados para enfrentarse con cualesquiera peligros que pudiera haber aportado el cambio de la situación.

Pero no había peligros. El castillo se hallaba en muy mal estado y había abundantes esqueletos y cadáveres en sus cámaras. Sin embargo, no existía ninguna amenaza y por todo el edificio había muchos otros hombres supervivientes. Quedaron atrapados como la pareja real y sus caballeros en aquellos hongos mágicos que conservaron sus vidas a la vez que fueron el origen del desastre.

Como era su costumbre, Arturo se puso inmediatamente al frente de todo. Organizó equipos que limpiaran el lugar. Montó grupos de inspección que determinasen el volumen de los daños. Nombró las guardias de las almenas y eligió a quienes se encargaran de preparar comida. Todo el castillo zumbaba en una actividad tal como sólo se conoció en alguna que otra boda. Tras adoptar las decisiones más fundamentales, el rey reparó su Cámara del Consejo en la torre del norte (la que albergaba a la Tabla Redonda). Convocó entonces una reunión de los caballeros para examinar la situación. Acababa de empezar, cuando un mensajero anunció que el hechicero Merlín se hallaba en la puerta exterior.

—¡Hacedle pasar inmediatamente! —ordenó el rey.

Pero el mensajero parecía inquieto.

—No quiere entrar. Dice, perdonadme, señor, pero no hago más que repetir sus palabras, dice que deben salir el rey y los caballeros de la Tabla Redonda e ir con él hasta el Risco de Glastonbury.

—¿A dónde? —preguntó el rey, frunciendo el ceño.

—Al Risco —confirmó el mensajero—. Ese monte embrujado junto a...

—Sí, sí —le interrumpió el rey con brusquedad—. Conozco el Risco. —Tornó a fruncir el ceño.— ¿Pero por qué quiere Merlín...?

Mas, por extraños que fueran sus hábitos, confiaba en el viejo hechicero y, sin grandes titubeos, decidió complacerle en esta ocasión.

Y así fue cómo de este modo los caballeros de Avalon, encabezados por el rey Arturo y por la reina (porque Ginebra insistió en ir para evitar que los hombres hiciesen alguna barrabasada), salieron de Camelot. Atravesaron campos, que ya empezaban a verdear, hacia el misterioso Risco que había dominado el paisaje en torno de Glastonbury por más años de los que podía recordar cualquiera. Merlín, a quien le desagradaban los caballos, caminaba junto al rey. De vez en cuando levitaba para no quedarse atrás. Se negó a responder a pregunta alguna hasta que llegaron a las tierras cenagosas en torno del Risco.

—Bravos camaradas —dijo sir Lanzarote—, noble señor, debéis permitirme cabalgar delante para que pueda arriesgar mi vida combatiendo con el guardián Wyrm. ¡De él se sabe que cierra el paso a quienes viajan por estos parajes!

—No es necesario —gruñó Merlín (añadiendo «Estúpido fatuo» para su coleto)—. Ya han matado al Wyrm: no tendremos problemas.

—¿Matado? —repitió el rey Pellinore—. Haría falta todo un ejército para acabar con esa bestia.

—O un aventurero excepcional... —murmuró Merlín.

Y en este punto se hizo la luz. No en los caballeros, claro está. Ni siquiera en el rey. Fue en la rubia reina Ginebra, que con frecuencia se mostraba más inteligente que toda la Tabla Redonda.

—¿Te refieres a Pip, sabio Merlín? —preguntó.

—A él, desde luego —reconoció Merlín—. Mirad en torno. ¿Acaso no ha desaparecido la Maldición? ¿Y hay algún otro en este país con destreza, valor, fuerza, celeridad e inteligencia bastantes para desempeñar semejante tarea?

—Bueno, no sé... —empezó a decir sir Lanzarote.

Pero Merlín no le dejó seguir.

—No, desde luego que no lo hay. Sólo Pip podría haberlo logrado —y señaló con un gesto dramático —. ¡Sólo aquel valiente que va por allí!

Siguieron su gesto con los ojos. Pudieron ver una figurita que descendía por el sendero en espiral y cuya espada resplandecía al sol.

—Ese no puede ser Pip —dijo sir Lanzarote, mirando de través.

Pero hablaba sólo para él. Los restantes caballeros, con el rey Arturo a la cabeza, se habían lanzado al galope para dar al héroe la acogida que se merecía.



EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

Esta sección sólo la utilizarás cuando decidas **DORMIR.** Si el dado te envía hasta aquí, habrás de seguir las siguientes reglas:

1. Entras en el Mundo de los Sueños exactamente con el nivel de PUNTOS VITALES que tenías cuando decidiste dormir.

2. Careces de magia, de armas o defensa, excepto las que puedan dársete en un combate del Mundo de los Sueños.

3. No puedes llevarte nada del Mundo de los Sueños.

4. Los PUNTOS VITALES perdidos en el Mundo de los Sueños se restarán de los PUNTOS VITALES que tengas. Si resultas muerto en el Mundo de los Sueños, quedas verdaderamente muerto y has de ir directamente al terrible 14.

Entra ahora en el Mundo de los Sueños, lanzando dos dados, y yendo directamente a la sección del Mundo de los Sueños que indique el resultado logrado.

Si sobrevives, vuelve a la sección en donde decidiste dormir.

Secciones del Mundo de los Sueños

2. Caes. Allá arriba distingues el borde desde el que te desplomaste. Muy abajo ves las rocas puntiagudas en las que estás destinado a caer. Lanza dos dados para averiguar cuántos PUNTOS VITALES perderás cuando aterrices. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, regresa a la sección en donde decidiste DORMIR.

3. Un brujo especializado en vudú ha hecho un muñeco de cera que se te parece y está a punto de bañarlo en un cubo de ungüento curativo. Lanza un dado. Si sacas más de 3, obtienes derecho a echar dos dados y añadirás el resultado a tus PUNTOS VITALES. Si sacas 3 o menos, esa inmunda pócima le resta en PUNTOS VITALES lo que señale el lanzamiento de dos dados. (Si eso te mata, pasa al 14.)

4. Cuando te quedas dormido y empiezas a soñar, sueñas que acabas de quedarte dormido y que empiezas a soñar que te quedabas dormido y empezabas a soñar... Bueno, probablemente ya te has hecho una idea. No dejes de lanzar dos dados hasta sacar 12. Es la única manera de acabar con este estúpido sueño, por fortuna sin pérdida de PUNTOS VITALES.

5.Acabas de comerte un huevo (revuelto) de dragón y sufres una indigestión tan feroz que te priva de 10 PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al 14. Pero si sobrevives, te sientes tan pronto rebosante de la fuerza del dragón que tus PUNTOS VITALES (disminuidos) se doblan.

6. Te hallas en una ciénaga infestada de hombres-lagarto. Cada uno tiene 10 PUNTOS VITALES, ataca con éxito sacando 6 y consigue un daño adicional de 2 puntos. Lanza un dado para averiguar con cuántos tendrás que pelear. Si te matan, pasa al 14. A los que tú mates podrás llevártelos fuera del sueño para que peleen a tu favor (hasta que ellos o tú resultéis muertos) en tu aventura.

7. Has viajado por el Tiempo hasta un banquete que celebra la familia Borgia. Frente a una copa con un líquido azul y otra con un líquido rojo, has de decidir cuál beberás. Lanza un dado para resolver tu duda. Si sacas hasta 3, tienes que beber de la copa de líquido rojo. Es curare garantizado para privarte en un santiamén de la mitad de tus PUNTOS VITALES. Si sacas más de

3, bebes de la copa de liquido azul. Es cicuta. Beneficiosa al menos en este sueño porque añadirá a tus PUNTOS VITALES la mitad del total que ya poseas.

8. Estás probando un sortilegio de movimiento perpetuo que te ha proporcionado Merlín. Te devuelve al comienzo del Mundo de los Sueños en donde tienes que volver a lanzar los dados.

9. Otra vez te ves en apuros. Estás tratando de esquivar tres Bolas de Fuego. Lanza un dado por cada una. Si sacas más de 2, la Bola de Fuego no te acierta y puedes añadir lo que te haya salido en el dado a tus PUNTOS VITALES. Si sacas 1 ó 2, la Bola de Fuego te alcanza, en cuyo caso puedes pasar al 14.

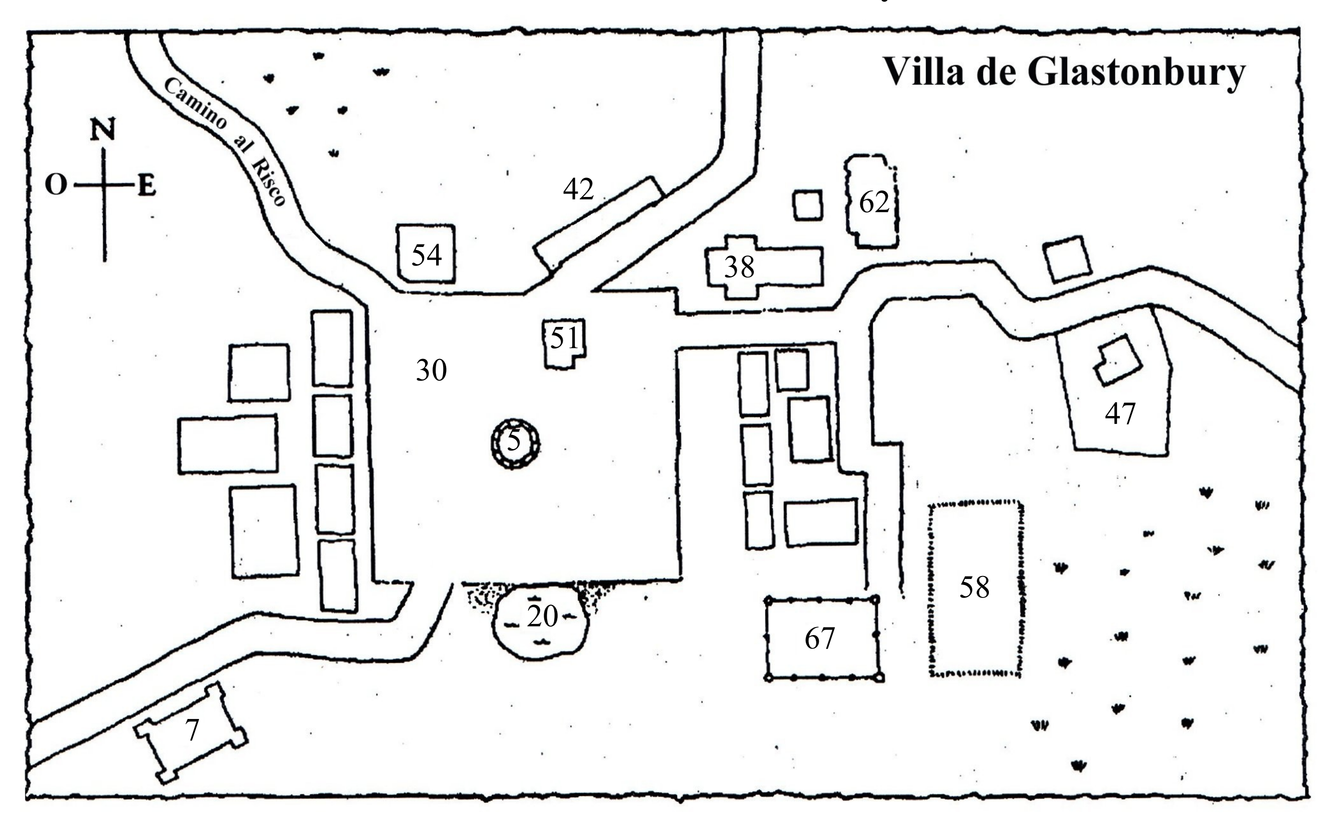
10. Al entrar en una cueva cubierta de moho descubres un pergamino en clave. Lo descifras y descubres que se trata de un sortilegio nuevo y desconocido. A toda prisa pronuncias la misteriosa palabra SPIELHUNKER... y te hallas de regreso en la sección en donde decidiste DORMIR. Una vez allí decidirás si quieres volver a dormir.

11. Has atravesado un espeso bosque rebosante de hongos. Contraes una maligna enfermedad que te priva de un PUNTO VITAL por cada sección que visites en tu aventura. Sólo podrás curarte mordiendo una oreja de un jabalí verrugoso.

12. Te encuentras con un jabalí verrugoso y sientes un deseo casi irreprimible de morderle en la oreja. El animal (que tiene 22 PUNTOS VITALES, ataca sacando 5 y logra un daño adicional de 3 puntos) prefiere que dejes en paz sus orejas. Puedes obrar así, retornando a la sección en donde decidiste DORMIR. Pero si insistes en morder su oreja, tendrás primero que luchar a muerte con el animal.

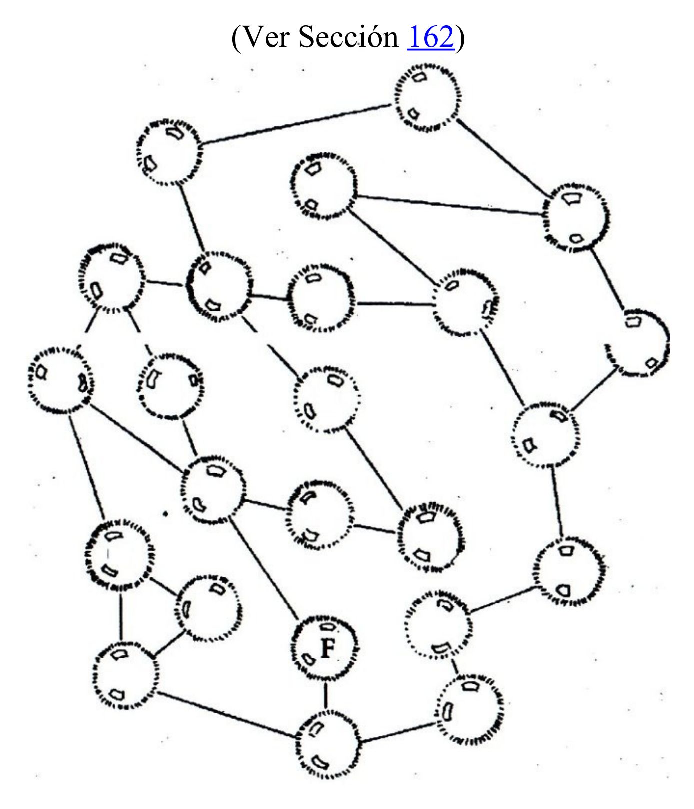
PLANOS

Plano 1: Villa de Glastonbury



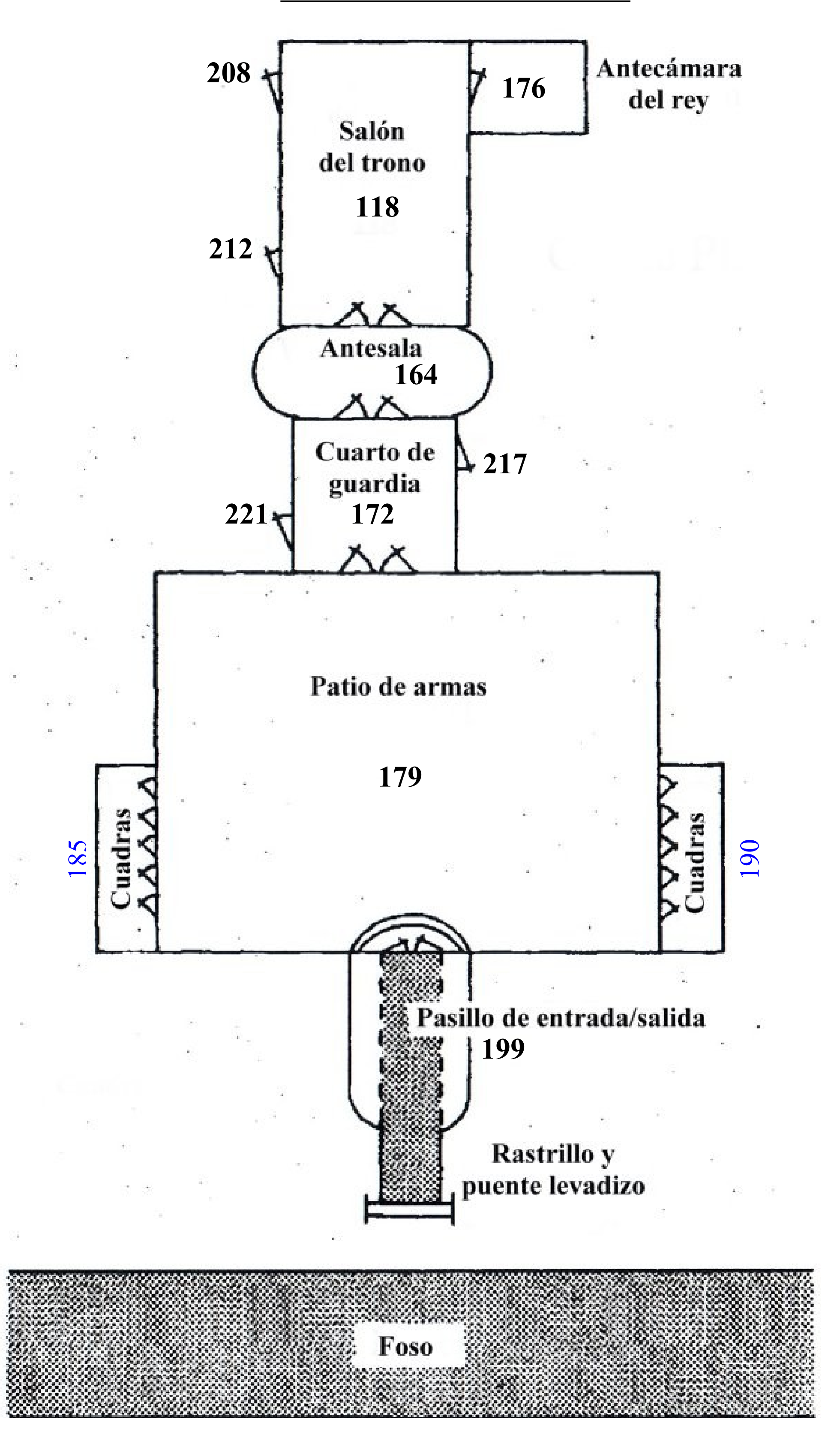
Plano 2: El Plano Astral

(Ver Sección 162)

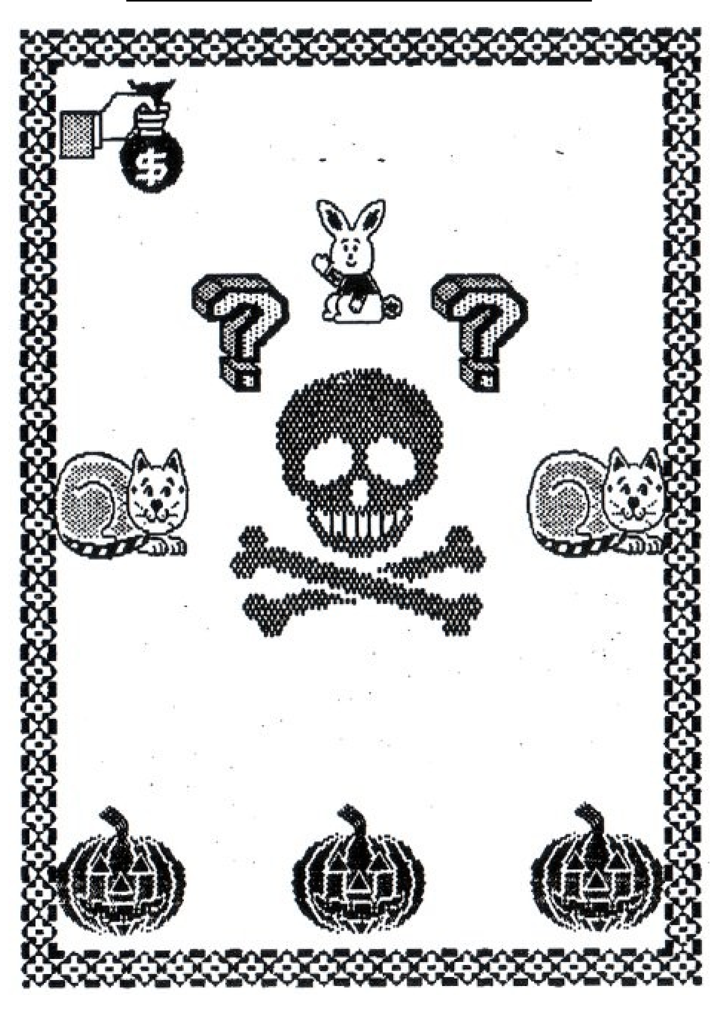


Si sacas 2 = A Pasa al 120 7 = E Pasa al 129
3 = B Pasa al 122 8 = F Pasa al 132
4 = C Pasa al 124 10 = G Pasa al 137
5 = D Pasa al 127 11 = H Pasa al 143

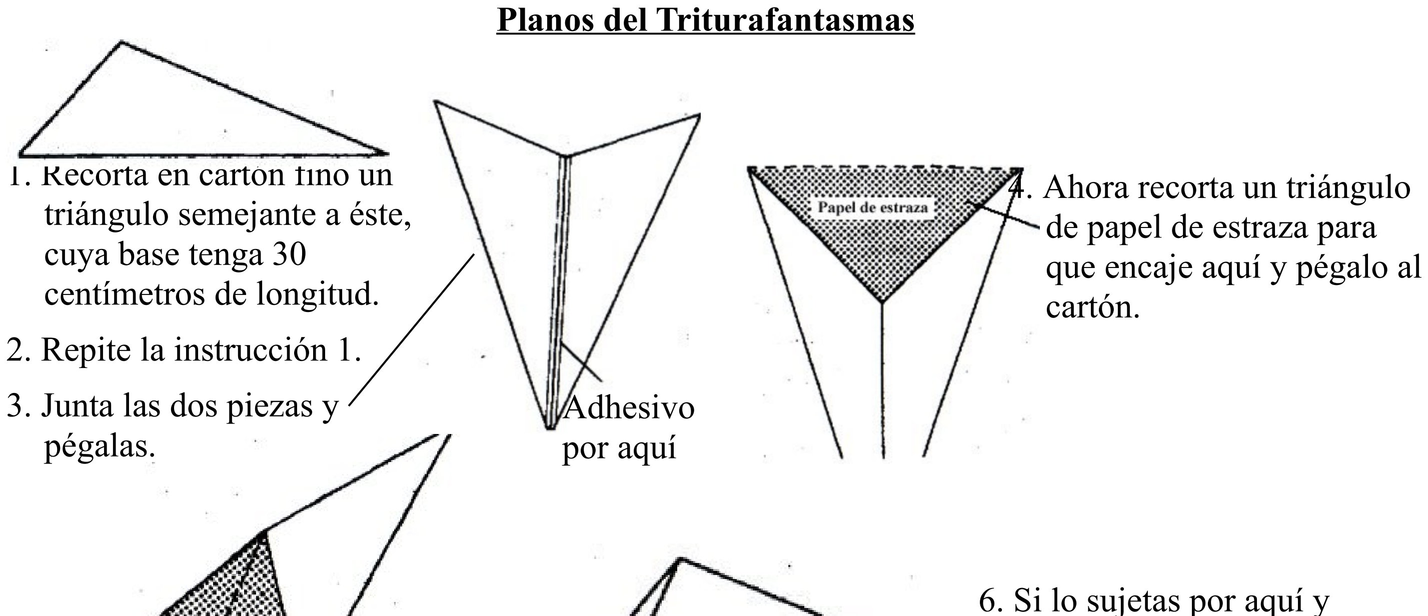
Plano 3: Plano del Castillo



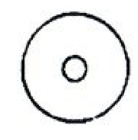
Plano 4: Sala de la sección 180



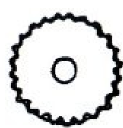
Planos del Triturafantasmas



Máquina Deslizante Prehistórica



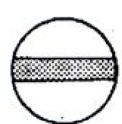
1. Esta es la base de tu bobina de hilo.



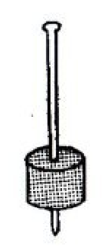
Haz muescas alrededor de todo el borde (y en el otro extremo también) para que tenga este aspecto.



2. De tu cabo de vela corta por abajo un trozo de un centímetro aproximadamente. Es ese pedazo el que te interesa, así que no lo tires.



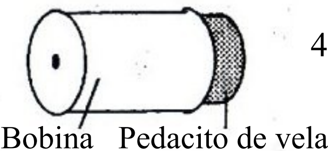
Excava en la base una ranura no muy profunda, de modo tal que llegue a parecerse a la cabeza de un tornillo.



3. Utiliza una aguja de punto (que calentarás) para abrir un agujero por el centro de tu pedacito de vela (por donde va la mecha).

Cerciórate de que es una aguja *metálica* de punto. Las de plástico se funden.

Ensancha el agujero para que puedas pasar por allí tu goma.



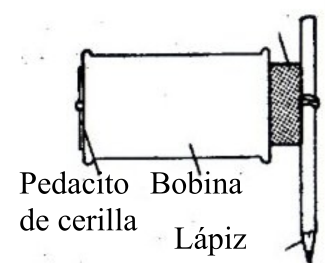
4. Junta tu bobina de hilo y el pedacito de vela de este modo. La cara de la ranura debe estar hacia afuera.



5. Pasa ahora la goma por la bobina y el pedacito de vela.

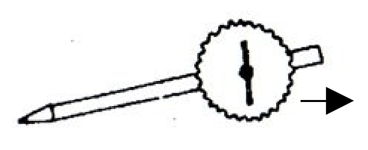


Sujeta por ese extremo un pedacito de cerilla de madera a la goma para que puedas tirar de ésta sin que se salga de la bobina.



6. Ahora sujeta tu lápiz de manera que se introduzca en la ranura.

7. Y acabarás con un artefacto de este aspecto.



Si das vueltas a la goma, se desplazará en esta dirección.

REGLAS DE COMBATE

Para averiguar los PUNTOS VITALES con los que empiezas
1. Lanza dos dados y suma los resultados.
2. Multiplica el resultado por 4.
3. Añade los PUNTOS VITALES PERMANENTES que hayas ganado en otras aventuras de *La búsqueda del Grial.*

Para atacar a un enemigo
1. Lanza un dado por ti y otro por tu enemigo para ver quién ataca primero. El que más saca es el que ataca antes.
2. Tienes que sacar 6 o más con dos dados para asestar un golpe *.

Para dañar a un enemigo
1. Comprueba cuántos puntos has sacado por encima del número necesario para alcanzarle.
2. Resta esa cifra del total de PUNTOS VITALES de tu enemigo.

Para dejar fuera de combate a un enemigo
Reduce a 5 sus PUNTOS VITALES.

Para matar a un enemigo
Reduce a cero (0) sus PUNTOS VITALES.

** Tus enemigos utilizan el mismo método para atacarte a ti cuando lanzas por ellos los dados.*

ARMADURA Y ARMAS

1. El empleo de armas aumenta el daño que consigas hacer.
2. El empleo de elementos protectores resta puntos de los logrados contra ti.
3. * Te hallas permanentemente equipado con *EJ*. Así necesitas para asestar un golpe sacar sólo 4 o más con dos dados. Esta espada causa un daño adicional de 5 puntos. Si le aventuraste también por *El Castillo de las Sombras*, dispones además del *justillo de piel de dragón*. Resta 4 puntos de cualquier daño que se te haga..

Para evitar combates
a) Detectar una reacción amistosa
Lanza un dado *una sola vez* por tu enemigo y un dado *tres veces* por ti. Si consigues *menos* puntos que tu enemigo, es amistoso. Procede como si hubieras ganado el combate.
b) Soborno
1. El Soborno sólo es posible en las secciones marcadas con *S. El número de asteriscos indica la cantidad de monedas de oro (o de objetos de valor igual o superior) que aceptará tu enemigo. *S=100 monedas de oro; **S=500 monedas de oro; ***S= 1.000 monedas de oro; ****S= 10.000 monedas de oro.
2. Para ofrecer un Soborno, lanza dos dados. Si sacas de 2 a 7, tu Soborno ha sido rechazado. Si sacas de 8 a 12, procede como si hubieras ganado el combate.
3. Tanto si tienes éxito como si no, resta la cantidad del Soborno de tu reserva de oro.

Para recobrar PUNTOS VITALES perdidos
1. *Pócimas curativas.* Cada frasco contiene seis dosis. Cada dosis te devuelve en PUNTOS

VITALES lo que indique el lanzamiento de dos dados.
2. Ungüento. En cada tarro hay para cinco aplicaciones. Cada una te devuelve 3 PUNTOS VITALES.
3. *Sueño:* Puedes dormir en cualquier momento que quieras, excepto cuando estés peleando. Lanza un solo dado. Si sacas de 1 a 4, pasa al *Mundo de los Sueños*. Si sacas 5 o 6, recobrarás en PUNTOS VITALES lo que indique el lanzamiento de dos dados.
4. A lo largo de la aventura se proporcionan otros métodos para recobrar PUNTOS VITALES.

Excepto a través de la Experiencia, no es posible conseguir un número de PUNTOS VITALES superior a aquél con que se empezó.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

1. Se gana 1 PUNTO DE EXPERIENCIA por cada combate ganado o cada enigma resuelto.
2. 20 PUNTOS DE EXPERIENCIA = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE.

Diez de éstos pueden ser aprovechados en futuras aventuras.

Repetición de los viajes

En esta aventura los enemigos anteriormente muertos siguen muertos si ha de repetirse el viaje por esa zona. Cualquier tesoro recogido se pierde, a no ser que se te indique otra cosa.